电子游戏与电脑游戏

TV & PC

科学时代



2000.5

ELDORADO GATE

黄金城之门



机种:DC　厂商:CAPCOM　类型:RPG
发售日:第一卷2000年夏发售　媒体:GD-ROM

隐藏着思念母亲的真正面目　被诅咒的假面后面

KANAN

16岁的少女，她因过于思念家庭而犯下罪行，并被判死刑，但借助着谜一样的面具奇迹般的从死刑台上生还。但是在那之后，她为了解开这个脱不下的面具的符咒，她接受了种种考验。

继承了大盗的血统　天生的职业大盗

父亲是大盗的少女。因为她生来就要继承大盗的家业，所以14岁的她至今都是职业大盗中的大盗。也许是因为环境的缘故造就了她灵利、坚强的性格，而且爱偷东西。

RADIA

全24卷前人足迹未到过的大河浪漫RPG

本作的盘数全部有24张，也就是有24卷。虽然首先发售的只有第1章，但是它是由7卷构成的，其中用令人惊异的分量来描写故事。其中，内容是根据划时代的构造而构成的，从每卷开始都可以享受到新的开始。如果想要欣赏全部内容的话你可以从第一卷开始顺序玩，但你也可以只玩有关你喜欢的人物的情节。“黄金城之门”的世界是由庞大的故事集合而构成的。在这其中，进述了12个主人公们的故事，各从神代开始持续着的神与恶魔之战的历史。





黄金之门的战斗会是什么样的呢?





说到RPG仍然会担心战斗场面是什么样的、能够使用何种技能，但是在现阶段这些还都没有发表，大家可以从下面的画面照片中勉勉强强看出所暗示的战斗场面。但是，因为对于本作来说毫无经验可言，也许它像以往的RPG那样反复战斗几个小时。使自己变的更强，去挑战更困难的事件，这样锻炼人物的能力可能不再是战斗的重点。还有就是大家可以从左边的照片中明白KANAN叫来了朋友这个情节。最可以确定的一点就是游戏是可以组成小组进行战斗。

展现了三国时期英雄们的动作游戏"真·三国无双"

以公元二世纪三国历史为舞台诞生的名作《三国无双》，在经过三年的沉寂之后终于归来了。通过这回的资料我们可以感到它与前作相比有大大的不同。由完全的对战格斗转变为以一敌众的ACT系统，是一部体现PS2机能之强的华丽作品。本期是第一次介绍，今后还将继续向大家介绍这令人惊愕的世界观和系统。



作为使用角色的武将周围将被兵队包围。如前所述，本作可让玩家一尝一人对多人的战斗。敌人将从四面八方包围攻击。所以要求玩家可迅速判断敌人的攻击并作出反应，千万不可踌躇。

用以一敌众的系统战斗



骑马移动

除了地上战外还有马上作战，本作骑马移动是骑马攻击战胜的关键。



必杀技攻击

可以使用剑、矛、弓等武器特性生成的必杀技。前作的必杀技仍然可以使用。

真·三国无双

SHIN.SANGOKUMUSOU

机种:PS2	厂商:KOEI	类型:ACT
发售日:6月预定	媒体:未定	

光荣将众多的历史题材游戏化。"决战"那冲击性的画面与游戏性已成为热门话题。接着PS2上的第三弹，前作人气聚集的《三国无双》狼烟再徐。



战场广大，任你驰骋！

本作以三国时期广大的中国大陆为舞台，机动性战斗为目标，每个战场为1公里四方形阵地，从这些战场中，可听到震撼大地的马蹄声。更有战斗场上硝烟密布的感觉。









惊异的五十人斩!!



在广阔的战场上一眼望去不见边际，前方就是敌人的阵地，你能冲出重围吗？



玩家可以选择关羽、赵云、张飞等三国时期的武将进行战斗

三国时期南争北战的英雄们



勇者斗恶龙Ⅶ

~伊甸的战士们~

机种:PS	厂商:ENIX	类型:RPG
发售日:5月预定		媒体:CD-ROM

勇者斗恶龙世界 追求真实的6大要素

《勇者斗恶龙Ⅶ~伊甸的战士们》马上就要上市了，在它上市之前我们又收集了它的不少新情报，在下面我们将对勇者斗恶龙的世界作一个详细介绍。通过以下的介绍你可以详细的了解到《勇者斗恶龙Ⅶ》的真实世界观。下面请详细体验一下这个世界中的六大要素吧!!!



360度回旋的3D地图

在《DQⅦ》的世界里，所有的事物都是以3D形式存在的，在地图上的建筑物可以利用回旋切换视点来观察旁边及后边不容易看见的地方。有很强的真实感。



触摸《DQⅦ》的真实世界

在整个《DQⅦ》的世界中，创造出了真实的世界，如房间里的装饰、路上交谈的人，就连墙壁上的东西都可以看得一清二楚。

利用会话指令与同伴对话

在《DQⅦ》里，可以随时运用会话指令与同伴进行交谈，在交谈中每个仲间的对话都不一样，都能充分表现出自己的性格。在战斗中，仲间的对话可以激励你的勇气。



在冒险中与同伴对话有很大的乐趣

与怪兽的战斗

具有个性的怪物



AI战斗系统



在勇者斗恶龙的世界里冒险，不管是与世界里的人进行交流还是战斗，都象在看电视一样。

与怪兽对战也是需要战略的，通过你与同伴的合作是战斗取胜的关键。在战斗时你可以下令给同伴，让他们使出各式各样的攻击，这样的系统就叫作AI战斗系统。依据伙伴的性格可以给出不同的指令。



怪物攻击时的样子

自己创造角色的职历系统



主人公和同伴不管是战士还是魔法使，这些都是他们的职业，每种职业都有自己固定的特技或觉醒咒文的能力，而且每种职业还分若干种，这样在职业最初的特技可能很低，但到达职业的最高点时特技的能力就会发生变化。



可以修得怪兽的特技

除了人类的职业以外还可以修得怪兽的职业，但是修得怪兽的职业就必需首先拥有"怪兽的心"。



石板与伊甸之谜

主人公阿鲁斯是生活在艾斯达特岛上鱼民的儿子，在这个和平的岛屿上，岛上的人们已经忘记了以前的一些秘密，解开这些谜的钥匙就是这些不思议的石板，主人公为了解开这些谜从此展开了冒险的旅途。

打开未知世界的门



《DQ Ⅶ》中
主人公在城镇中
对话、行动的样子



持有很大的
好奇心!!
探索新的道路

格兰蒂亚 II





机种:DC	厂商:ARTS	类型:RPG
发售日:发售未定		媒体:GD－ROM

《格兰蒂亚 II》最新情报大公开

这个故事主要是围绕着主人公柳特和两位女主角而展开的。下面让我们用新得到的画面来了解一下他们的关系！

柳特是在被称为"吉奥庞特"怪物退治屋工作的少年。故事从他受托保护埃莲娜开始。然后随着剧情复杂地展开，谜一样的美女米蕾妮娅也加入了进来。仔细地看画面，能否察觉到她的秘密？



▶这里充满不思义的力量，这个场所到底有什么秘密呢？图中的女子到底是谁？



柳特
不擅与他人交谈，年轻的吉奥庞特人，性格属讨厌梦和理想的现实主义者。

谜之少女与主人公又有什么关系呢？

米蕾妮娅
有一头秀发，谜般的美女，喜欢小巧可爱的东西，猫一样的性格。

介绍故事的基本框架

一直从事吉奥庞特工作的柳特，在卡波村格兰纳斯都会接到了新工作。在那里他见到了格兰纳斯的歌女埃莲娜。柳特的任务就是保护她去加尔安密亚塔举行一个特殊仪式，然后再把她带回来。按受任务的柳特由此拉开了漫长旅途的帷幕。



格兰纳斯的歌女埃莲娜

埃莲娜
见习神官身份的少女。使用歌的力量拯救世人。



▶柳特在危机时刻抓住绳索从塔里逃了出来。

紧急事态发生



▲▶柳特接受委托保护歌女埃莲娜去加尔安密亚塔。



▶来到加尔安密亚塔外，柳特与埃莲娜交谈，预想着仪式的样子。



最新公开的画面与角色

在这次最新的情报中公开介绍了4位新同伴和一只继成前作设计风格制作出来的宠物同伴。

其中玛雷古与罗安是在柳特他们冒险过程中加入的。希莱尼和杰拉则是格兰纳斯神教的重要人物。本作描写格兰纳斯神与恶魔威尔玛敌对虽是这次的主题，但其中也有与埃莲娜相关连的教廷内部分争的事件发生。

《格兰蒂亚 II》中最引人注目的吉祥物卡拉，它是否也能继续前作普依的人气呢？



玛雷古

寻找曾经袭击过自己村子仇人的兽人，虽然长得很凶，但内心温柔体贴。



希莱尼

『格兰纳斯的铁槌』。端审问官的脸，被属下骑士称为奉恶魔的人毫不留情，有一张异格兰纳斯教的祭司长，对信



杰拉

格兰纳斯教会最高的指导者，法皇。他预言神圣的格兰纳斯神将再度降临，但现在世界各地灾难不断，使他的面色也阴沉了下来。



罗安

有一头金发的13岁妙龄少年，性格开朗，他似乎在为寻找着什么而继续自己的旅程。





卡拉

生活在地下道的黑暗洞穴里，有一双大大的眼睛。



▲在冒险途中遇到少年罗安并与之结为同伴，一同冒险。

与敌作战中使用熟悉的IP表!



本作中依然有显示敌我双方行动时间的IP表，这也是《格兰蒂亚》战斗画面的标牌。

此次注重了战斗系统中模拟战的作用，没有玩过前作的人也会对这独特的战斗系统轻易上手。

另外，《格兰蒂亚 II》的魔法攻击的成长要素与前作不同。让我们期待今后的报导吧！





本作的亲切设计!!

在本作有个亲切的设置就是你去道具屋，那里会有专门教你战斗的特殊人物。他会传受你在战斗时输入的有关指令，还有敌行动的取消等方法。不熟悉玩法的人可以去学一下。



►与敌人战斗时下达各种指令让同伴与敌人战斗。



精彩的战斗画面!

▼利用DC的机能使魔法的画面更加的华丽、壮观。



雷的魔法发动







◄▲魔法画面效果非常惊人。

◄从远方飞来一巨龙袭击敌人的阵地。

梦幻之星

网络版

由 SEGASOFT 制作的梦幻之星系列作品均受到广大玩家的喜爱，早在去年 9 月份 SEGA 就决定开发此系列的最新作品“梦幻之星网络版”，现在他们又有新的开发情报放出，下面我们仔细看一下这些充分表现中裕司网络构想的新画面写真与报道。

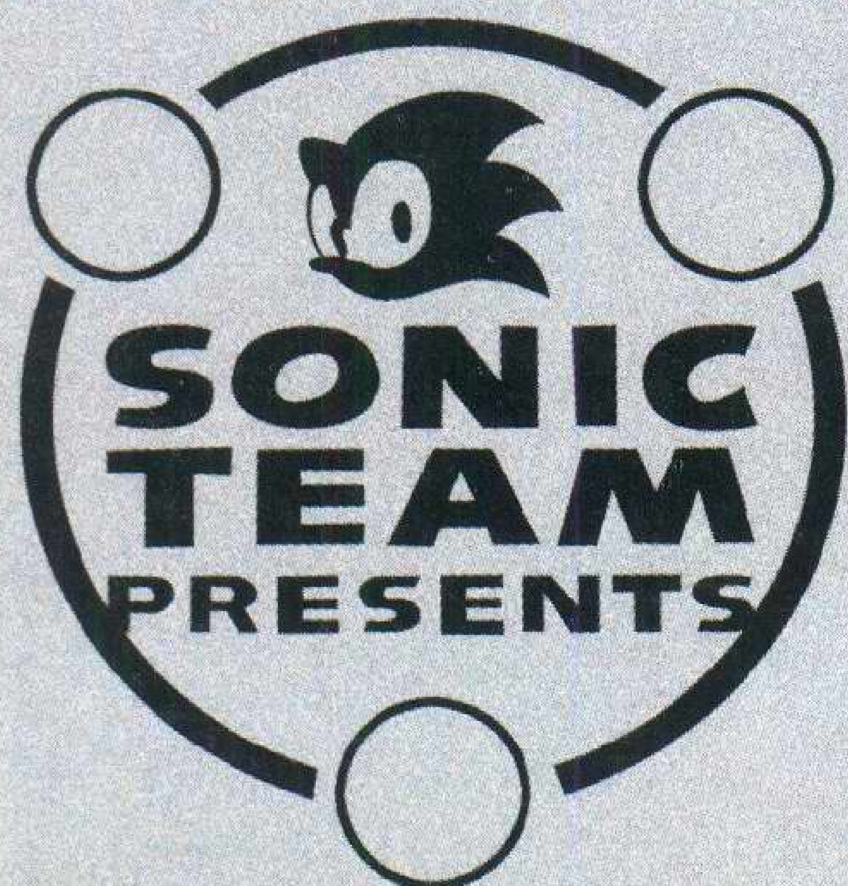


机种:DC	厂商:SEGA	类型:RPG
发售日:2000 年内预定		媒体:GD－ROM

SONIC TEAM PRESENTS

网络 RPG 的追踪报道

这个游戏最大的特征就是利用 NETWORK 来进行游戏。目前的 RPG 都是玩家一个人独自冒险而这部作品可以在网上与兴趣相投的朋友一同组队进行冒险。与网络那一边的人一同开始未知的旅途……这部作品真的很令人期待!





冒险中的英雄角色





在网上集合同伴踏上旅程

这个网络版 RPG，可以在网络上与其它人结成一组进行冒险，每组的人数预计最多为 4 人，打倒 BOSS，找稀有物品，做什么全是玩家的自由。在虚拟的世界里，小组的队员一同冒险，大家齐心协力，奔向同一目标。

如果玩累了可与同伴聊天

在游戏的时候，如果你玩累了或者是想与朋友聊聊天，都可以用这个表达信息的方式来完成。在这里玩者可以用打字的形式来表示信息，也可以用选择项的方法来与别人进行勾通。

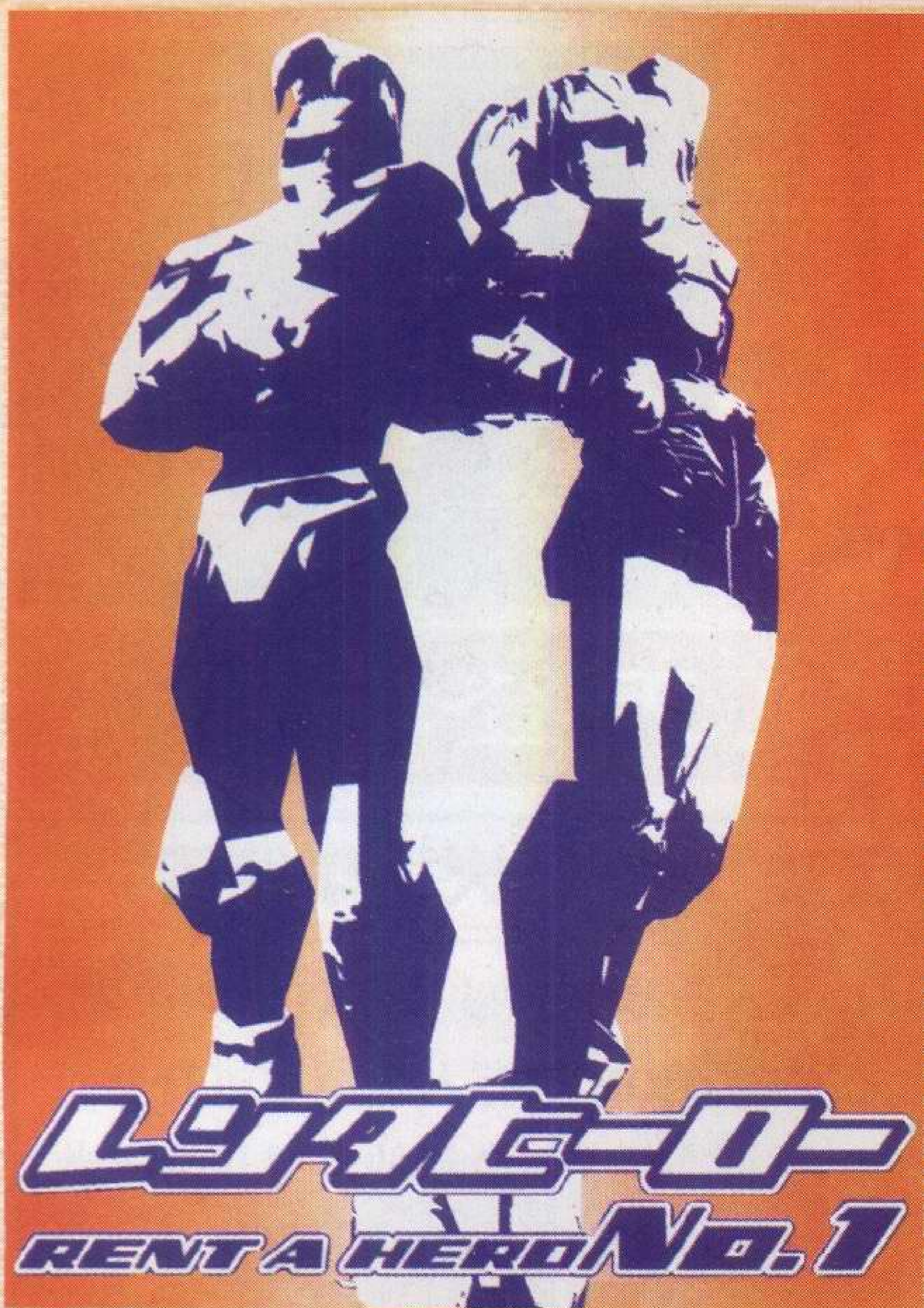
四人在特定地点聊天





▲从这幅画面可以看出，游戏开始后中途遇上像螳螂一样的怪物，在同一组的三人一起对其展开集中攻击，这充分表现了组队冒险的合作精神。使游戏者在进行游戏时能够感受到更加真实的感觉。

三人一同组队与敌人进行战斗!







出租英雄

机种:DC
厂商:SEGASOFT
类型:RPG
发售日:5月25日发售预定
媒体:CD-ROM

久别的作品再次登场

大家都玩过MD的出租英雄吧,当时的RPG作品很少,只有这部作品让大家爱不释手,现在SEGA终于推出了它在DC上的续作,下面我们来看一下它的一些新情报。

这个游戏是接着MD上的情节继续发展的,接着上一回的家庭舞会开始,主人公与舞会的成员交谈接着发生了一系列奇怪的事件,故事从此就展开了。





神秘的店员是女英雄吗?

系统基本与前作相同

本作的系统大致与MD上的系统相似,都是以一些特殊事件发生,然后主人公登场,接受委托、进行战斗,完成任务后得到酬金等。有时在任务当中还会出现其它的任务。





出租英雄变身

接受任务,完成各种事件

本作还是以与城镇里的人物进行交谈为主,从他们那里可以接受各种委托,之后去完成它们。



家庭舞会中父亲忽然穿上怪兽服装,到底有什么事情发生呢?



龙之子 FIGHT





机种:PS　厂商:TAKAIA　类型:FIG
发售日:2000 年夏发售预定　媒体:CD－ROM

令人怀念的龙之子系列将在夏天登场!

相信比较年长的各位应该记得小时候曾经看过的动画"神勇飞鹰侠",不过大家可能会问笔者为何会介绍这些动画,因为下面将会介绍以龙之子系列中的《神勇飞鹰侠》、《再造人·卡辛》、《宇宙骑士·利刃》、《旋风侠》四套大受欢迎的动画人物制作的全新格斗游戏《龙之子》,而且当中还会加入从未制作过动画的原创作品《电光石火·华路达》。此外,登场人物都还会设定有必杀技,而电视版的 OPENING 和 ENDING、主题曲 MOVIE 和令人怀念的"口头禅"亦也收录在其中。





本作新增的英雄"电光石火·华路达"

"龙之子 PRODUCTION"终于打破长年以来的沉默,他们会集结龙之子 PRODUCTION 所有人手全力进行新英雄计划"电光石火·华路达",而这个最新的英雄更会被收录在这个游戏里面。此外,游戏中将会准备了使用各作品的主角来进行原创故事的"STORY MODE",而选择这个新英雄——华路达时,就会进入为了打倒侵袭世界之邪恶魔王"度古沙巴"的华路达的故事。



他是龙之子的新英雄,这是首次公布的"电光石火·华路达"的主角。故事讲述魔王度古沙巴开始侵略其他次元的平行世界,华路达为了打碎其野心,而成为超越时空的英雄。

游戏中可以使用华丽的必杀技

飞鹰侠的"火凤凰"和卡辛的"FRANDER JET"等令人怀念的技名都会以输入指令的必杀技在游戏中重现。在战斗中,敌、我双方都会有一条"龙之子 FIGHTING GAUGE"。储满 FIGHTING GAUGE 后,决定好的必杀技会在熟悉的声音下发动。





科学忍法 火之鸟



以前的英雄们在这里重新登场

在游戏中,除了《电光石火·华路达》之外,当然不会少了令龙之子 PRODUCTION 声名大噪的四大英雄作品。当中登场 的人物会以英雄和敌 BOSS 为主。



SDガンダム GGENERATION-3 G THREE

高达 G 世纪 -3

机种:PS　厂商:BANDAI　类型:SLG
发售日:2000 年夏发售预定　媒体:CD-ROM

G-GENERATION 最新作





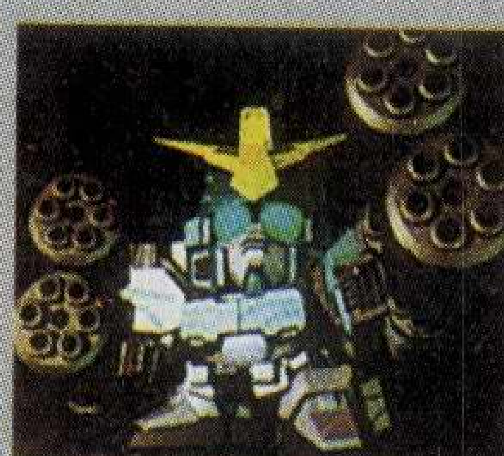


一直大受好评的《SD 高达 G 世纪》经过《ZERO》之后的又一新作登场了，那就是这个《SD 高达 G 世纪-3》，究竟今作会有什么新的内容增加呢?

新 UNIT 的 CG

有新的 SCENARIO，自然有新的机体，大家在前作中是否觉得没有“WING GUNDAM ZERO CUSTOM”而感到很失望，今次大家可以放心，因为它将会被列入游戏里，现在就将新的机体一一公开。












高达的魂在满载的新要素中燃烧

在这个系列里战斗画面都是以高达的移动开始的，而这回的新作把这样的战斗画面强化了。另外在战斗中也会有事件发生，旁边这些图就充分表明了这些。



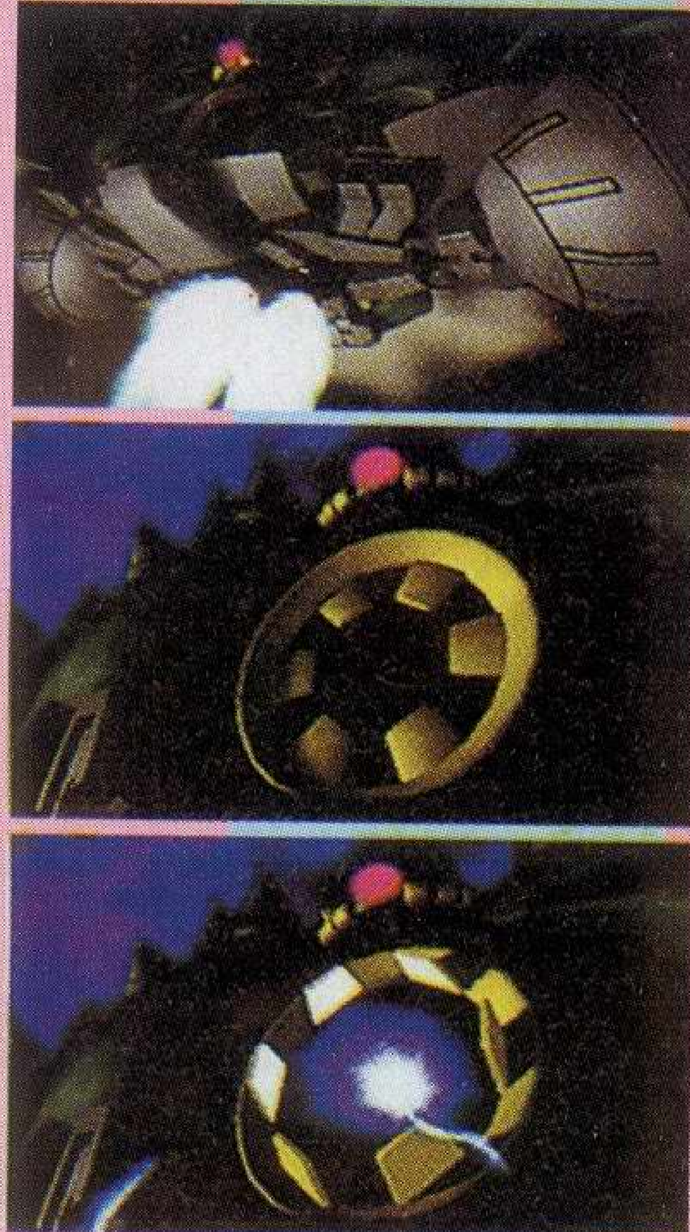




新收录作品

今次的第 3 作故事同样是由“机动战士 GUNDAM”开始，直至“TURN A GUNDAM”为止，除了前作未收录过的 SCENARIO 外，还收录了 DC 版的《机动战士 GUNDAM 殖民星堕落之地》的故事，即是说 O-VA 版的《GUNDAM W》和小说版的《闪光之凯撒卫》，就连 PC 版的《GUNDAM TACTICS》也被收录在其中，可说是全 STAGE 制霸，其关数多达 100 关以上，很值得一玩。

阿布萨拉斯的 MAP 兵器

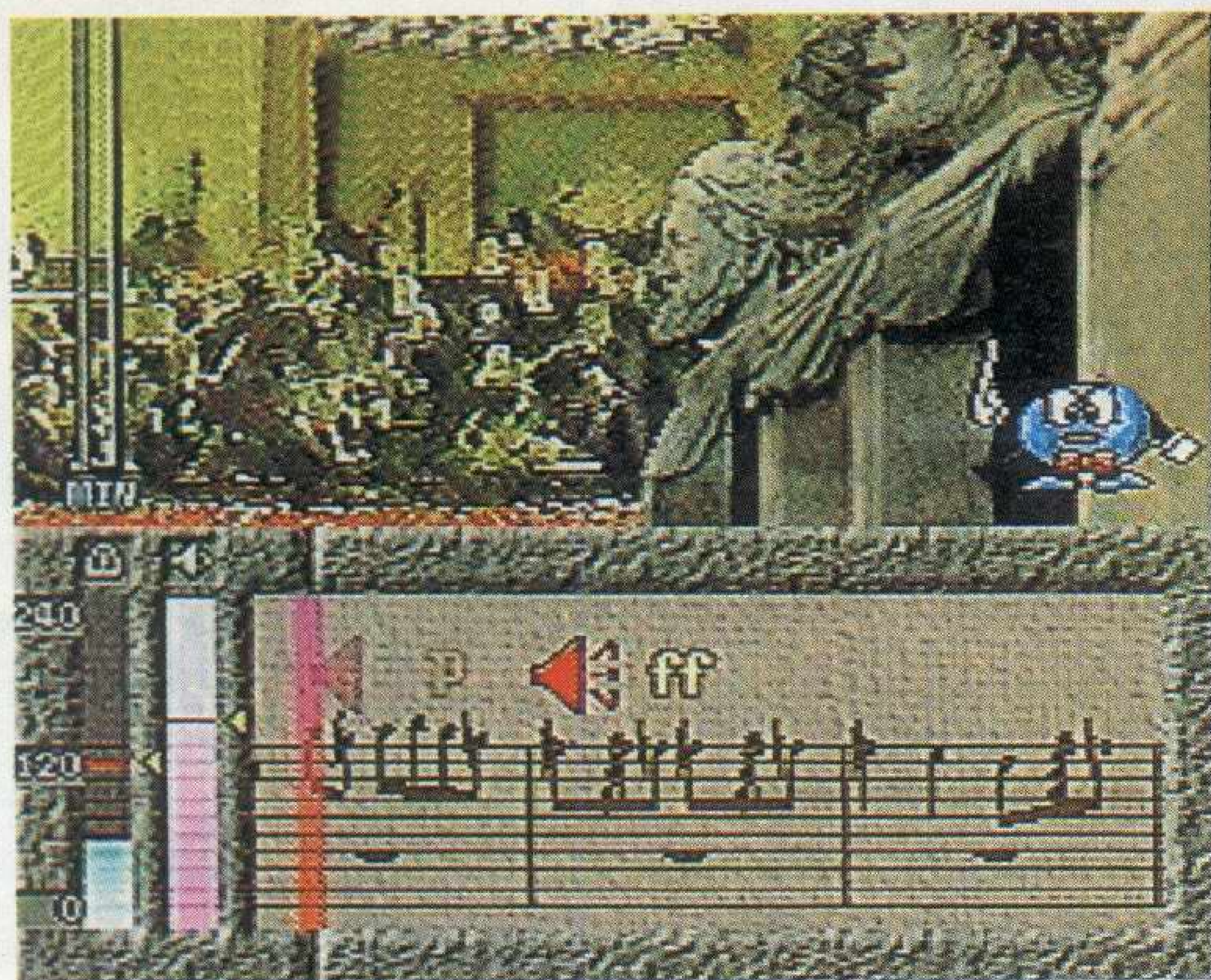


记录连索功能

大家可曾记得在《G-GENERATION 0》时，有一种痛苦的经历，那就是不能用以前的记录开始游戏，回想起真是叫人心烦，不过今次的《3》就可以让玩者使用过去的 SAVE DATA 来重新游戏，这样就不会玩得那么吃力。







Maestromusic

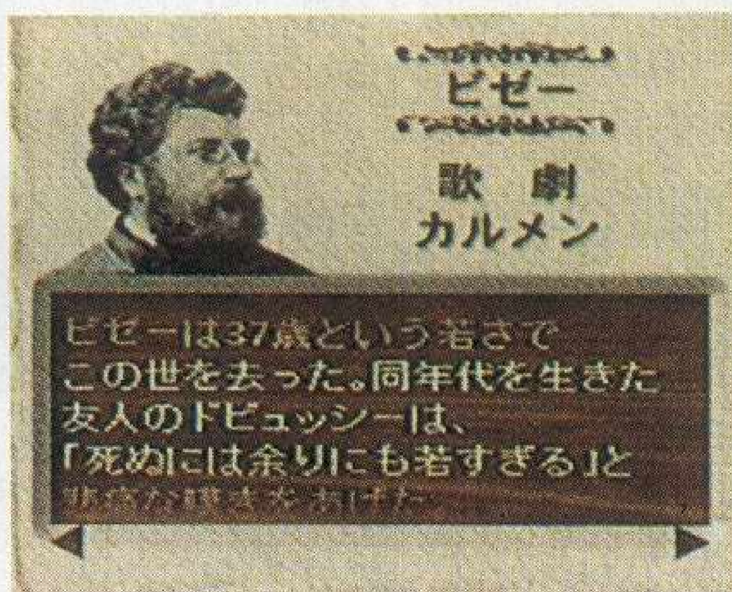
マエストロムジーク(仮題)

音乐指挥家

机种:PS	厂商:GLOBAL	类型:音乐
发售日:2000 年夏发售预定		媒体:CD－ROM

终于成为音乐指挥家了!!!

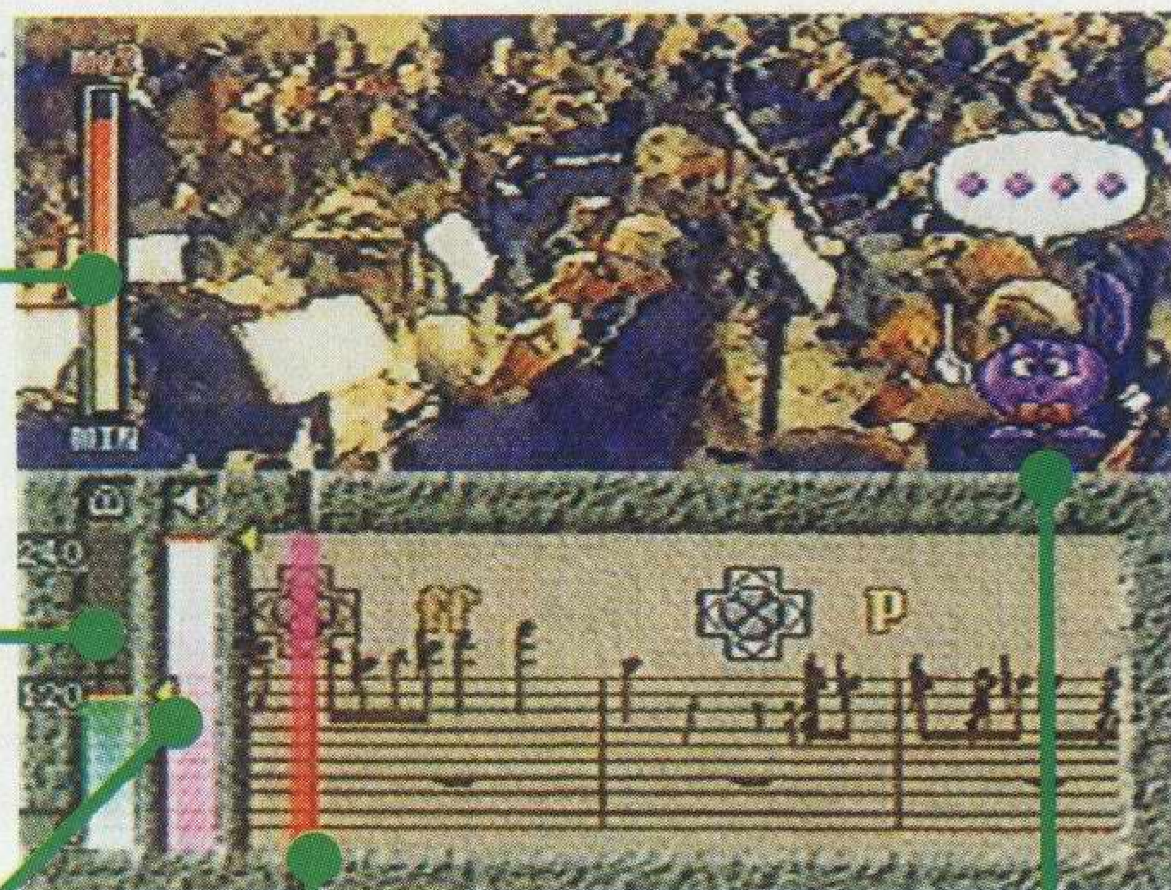
除了以键盘、吉它、鼓等周边来进行的音乐游戏之外，现在终于有新玩法的游戏公布了，不过这次并不是 KONAMI 公司开发的。《音乐指挥家》是个可以从中得到指挥家乐趣，以古典音乐为题材的游戏。玩者将会扮演一个指挥整个乐队的指挥家，依照乐谱的速度、节奏、音调的强弱等指示来演奏一首经典的古典乐曲。此外《音乐指挥家》在发售的同时还会一同推出指挥棒型的专用操作手柄，使玩者深深感到自己已成为指挥家的感觉。



画面分析

POINTGAUGE:演奏时会显示从速度和音量等分数的槽，评价会让 GAUGE 产生增减。

速度:槽内显示了挥动指挥棒的速度，越接近红色就越准确。



音量:槽内显示挥动指挥棒的幅度，越接近红色就越准确。

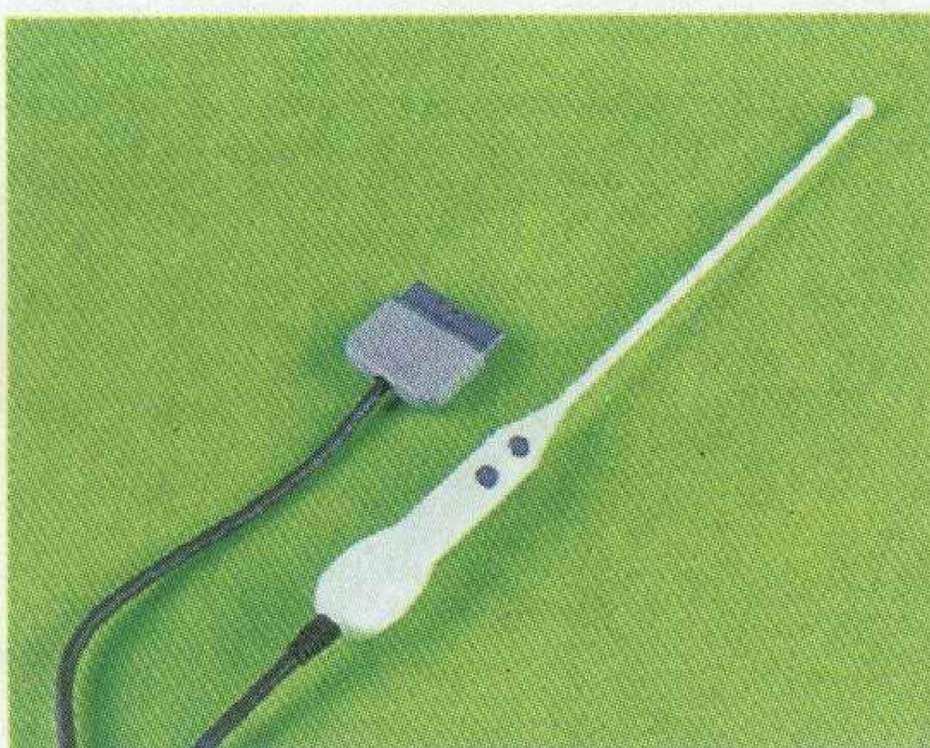
GUIDE BAR:不论速度、音量、曲的强弱都要准时输入。

音吉:可以用眼睛看到演奏时，它所给予的评分。

使用指挥棒?

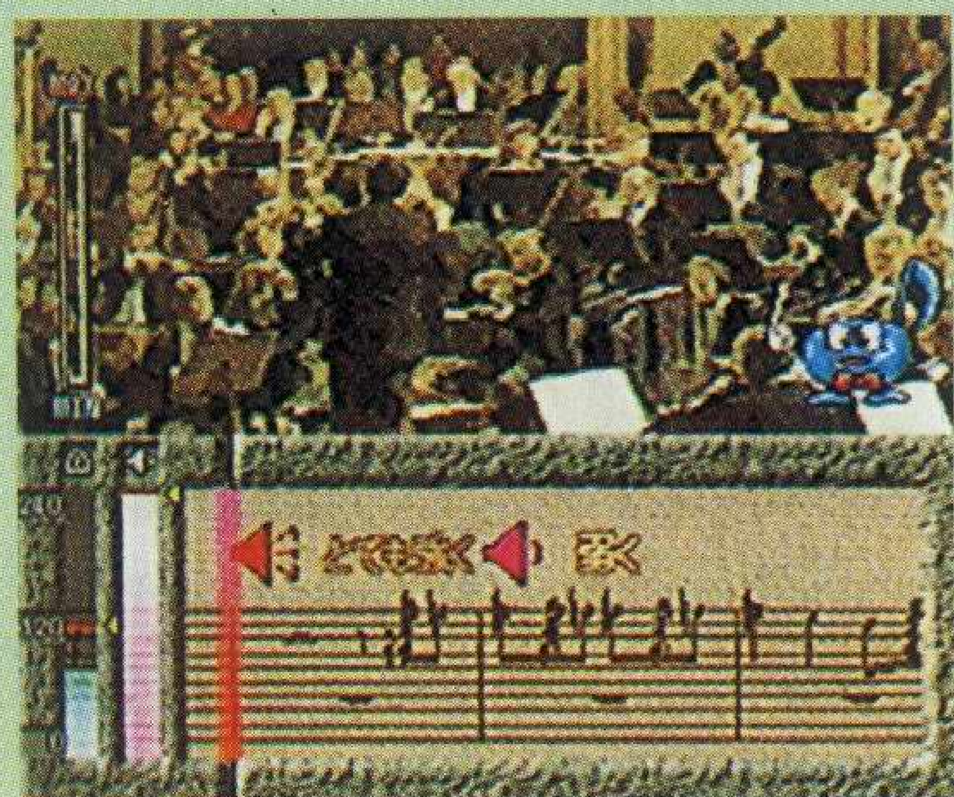
玩者可能会期望自己能够自由自在地指挥，而开始留意这个游戏。现在所介绍的是指挥型专用手柄的使用方法。当演奏开始的提示出现时，指挥家就可以进行速度的设定、音量的调整等，来演奏出令人感到壮大的乐曲。





●什么是 P、PP

乐谱的 P 是表示“弱”的演奏指定记号，而 PP 则是“弱弱”(音量比较弱、轻表现出一种软弱的感觉)。当乐谱中出现 P 和 PP 的时候，就表示在指定位置将乐器声变得柔弱，而这时需要以腕力挥动指挥棒，挥动幅度会比较细。想让音量产生急速的变化就要把挥动指挥棒的幅度加大，如没有把挥动的速度改变，便不会令乐曲的节奏改变。



●什么是 F,FF

乐谱的 F 是表示“强”的演奏指定记号，而 FF 则是“强强”(音量比较强、重，表现出一种强壮的感觉)。当乐谱中出现 F 和 FF 的时候，就表示在指定位置将乐器声变得强壮，这时指挥棒就以手臂来挥动，挥动幅度非常大，但注意不要扰乱乐曲的节奏。





玩者的评价

当玩者可以安然无恙地完成演奏之后，电脑就会依玩者在刚才的指挥，以速度的设定，音量的调整，以及演奏完结的结束指示准确性等，给予玩 A～D 四个阶段的评价。当中除了评价外，游戏中还准备了很多对玩者的批评和赞赏的句子，玩者可以参考这些批评使自己变成最好的指挥家。

Concert-1

TEMPO	75%
DYNAMICS	58%
PART DIRECT	70%
RANK	C

技巧に逃げず好感は持てる。
だが、独自の解釈をするには未熟。
しかし、絶妙のパート指示。
総合的には「まずまず」の演奏。

Concert-1

TEMPO	31%
DYNAMICS	53%
PART DIRECT	0%
RANK	D

多少、聞き苦しいところがある。
独自の解釈をするには未熟。
別の曲にも感じたが…。
君は勉強し直すべきだろう…。



真女神转生 黑之书、赤之书 DEVIL CHILDREN

机种:GB	厂商:ATLUS	类型:RPG
发售日:发售日未定	媒体:卡带	

冒险的魔台由日本到魔界……

人气RPG《真女神转生》最新游戏在GB登场!故事发生在2000年7月,经济不景气的日本。主人公刹那和未来与突然袭来的魔怪发生战斗。从而踏入了魔届。这里有很多魔怪在等候着他们。刹那和未来的命运将会如何呢?



主人公二人分别为"黑之书"的刹那与"赤之书"的未来,另外,作为伙伴帮助主人公的魔怪也会有区别,下面是"黑之书"的格尔与"赤之书"的贝尔。

黑之书、赤之书的主人公们





与魔怪作战,交朋友

《真女神转生》系列不仅仅只和魔怪作战。也可以让魔怪作为"仲魔"(同伴)代替主人公作战。想要收"仲魔"就得在战斗中与魔怪交涉成功。本作中成了"仲魔"的魔怪可登录魔怪图鉴。一共约有200个种类魔怪。

魔物的介绍



魔怪合体可POWERUP!

"仲魔"合体后就会出现新种类魔怪。"魔怪合体"系统也将升级!使用通信连线的话,自己的"仲魔"也可和朋友的"仲魔"合体。只能靠合体得到的稀有魔怪入手也不再是传闻,利用通信合体得到所有魔怪将不再是梦想。你能完成全部的魔怪图鉴吗!













高达 G 世纪

机种:WS　厂商:BANDAI　类型:SLG
发售日:7 月预定　媒体:卡带

高达 G 世纪在 WONDER SWAN 登场!!

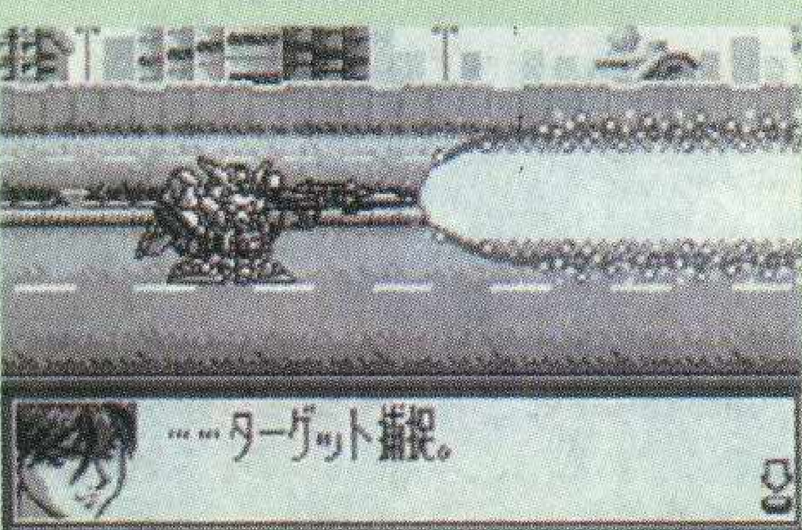
游戏的进行方法



本作分为通常 STAGE 和临时 STAGE 两种方式进行。各 STAGE 间都会插入各种事件。在坚守原作世界观的基础上展开原创性极强的剧情。

实现进化的战斗系统

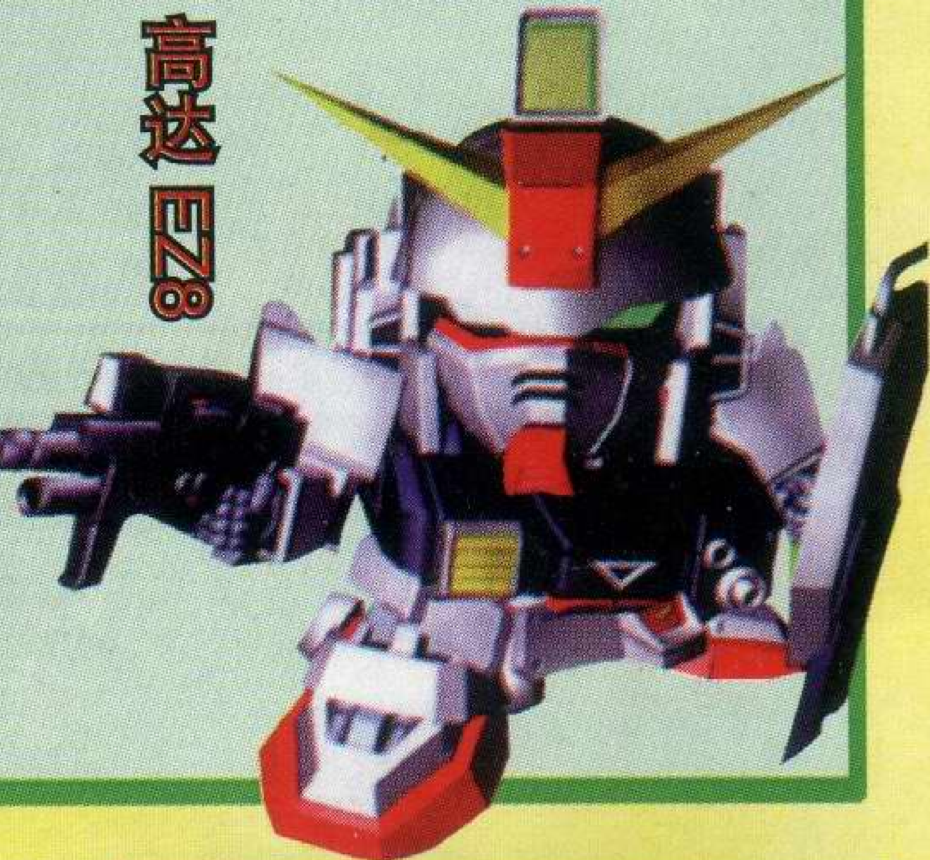
战斗系统也被加强了! 从以前的 5 对 5 的队作战变成了 3 对 3 作战。使战斗更加具有速度性。当然 MS 的改造,零件的购买、驾驶员的更换都可由玩家自由进行。按自己的喜好制作 MS,击破敌人 UNIT 吧!



高达迷们注意了! 人气模拟游戏《高达 G 世纪》在 WONDER SWAN 上登场了!!

本作是以《机动战士高达》的一年战争为基础,其它部分的世界观为组成部分的原创故事。事件数量高达 900 件以上,容量充足,相信游戏的内容会令人非常愉快,此外地图上的 MOBILE SUIT 和地图形状向携带游戏的方向进行了改良。WS 版的《高达 G 世纪》将让你充分熟悉《高达》的世界!!





高达 EZ8

ID COMMAND



在本作中将有"ID 命令"出现,这样在战斗中,角色就可以使用不同的强力攻击和特殊技能。COMMAND 的名字就是各角色的名台词。

3:3 的组队战!

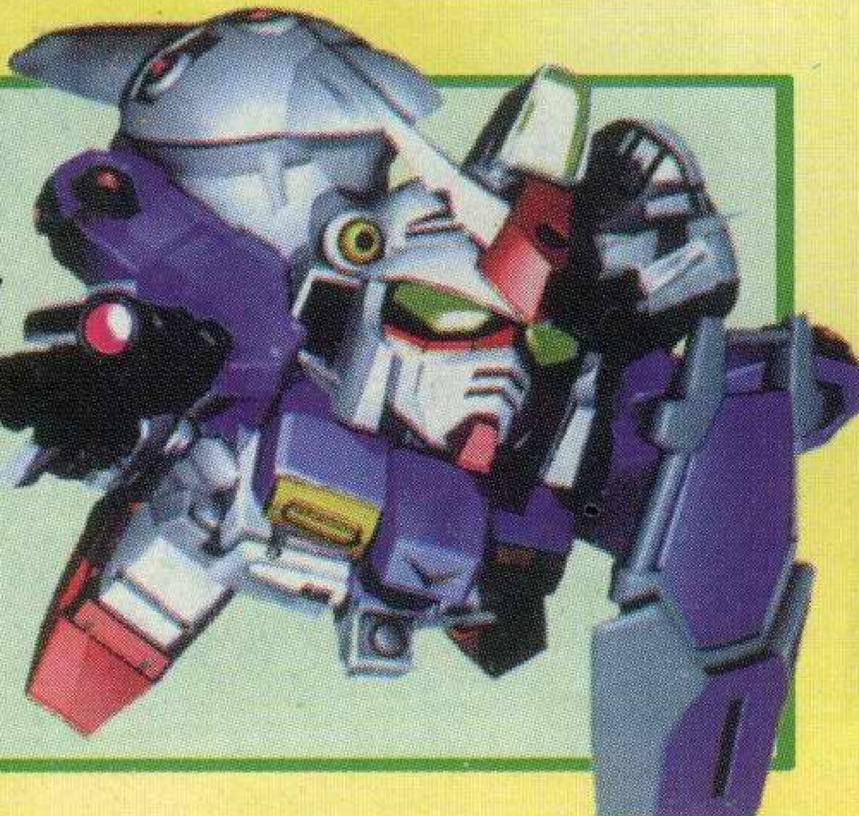
自上作《EMOTIONAL JAM》中登场的 MS 组队作战的"STAFF STYLE"在本作中将编成为最大 3台机器的 MS 队,这样使作战速度加快。当然仍可使用全体攻击的"STAFF 攻击",发动单体不能的强大攻击。

战斗场景

战斗以操作地图的 UNIT 来进行模拟形式战斗,不仅可以与敌人 UNIT 接近战,也可利用远距离攻击进行高度战略性的战斗。

改造 MS!

STAGE 期间出现的 BACK STAGE 画面中可以进行机体的换乘和 MS 的改造,并且还有使 MS 机体进化的可能。此外在这里你还可能会购买到新的 MS。



高达 GP01





∀高达

科学时代 5 月刊
(总第 52 期)



主办单位 海南省科技咨询服务中心
出版 科学时代杂志社
编辑 科学时代杂志社编辑部
本刊顾问 常志海 林英
黄宗道 尹双增
黄进先 林维纲
本刊法律顾问 海南弘钢律师事务所
/陈任雄 林接明
社长兼总编辑 陈日岷
副总编辑 鲁克 冠文
策划总监 肖裕藩
执行主编 鲁克
执行副主编 冠文
本期责编 陈宇
版面设计 张华
美术编辑 薛霜
国际标准刊号 ISSN1005-250X
国内统一刊号 CN46-1039/G3
国内总发行 重庆市邮政局
订阅零售 全国各地邮局
邮发代号 78-117
邮购地址 北京清河邮局 062 信箱
邮编 100085
出版日期 2000 年 5 月 1 日
印刷 山东莱阳新华印刷有限公司
广告许可证 琼工商广字 04 号
读者热线 010-62924382
广告发行部 0351-7066387
定价 7.90 元

科学时代(月刊)
电子游戏与电脑游戏



家用游戏机的通信机能总检索

SCE 的 PLAYSTATION2、微软的 X－BOX 等新机体的陆续发表，给家用游戏业带来了不小的冲击。而这些新机体(包抱未发表的任天堂新机体“海豚”都搭载了“通信机能”，使家用游戏机与因特网有机地结合在一起，而且这种机体设定会成为今后家用机的标准配置。

在下表中列举了现行机体的通信功能的特征，每种机能所提供的服务都是各有特色，并且都在朝着高速、大容量的方向迈进。

日本方面，SEGA 的 DC 与 SCE 的 PS2 都可以对应 CATV 网络，而微软刚刚发表的 X－BOX 则高出 CD 和 PS2 一畴，它可以对比 CATV 更高速的 100M 以太网，这种方法最大的利处就是速度极高，并且可以进行超大容量的资料交换，以节省了时间和金钱。

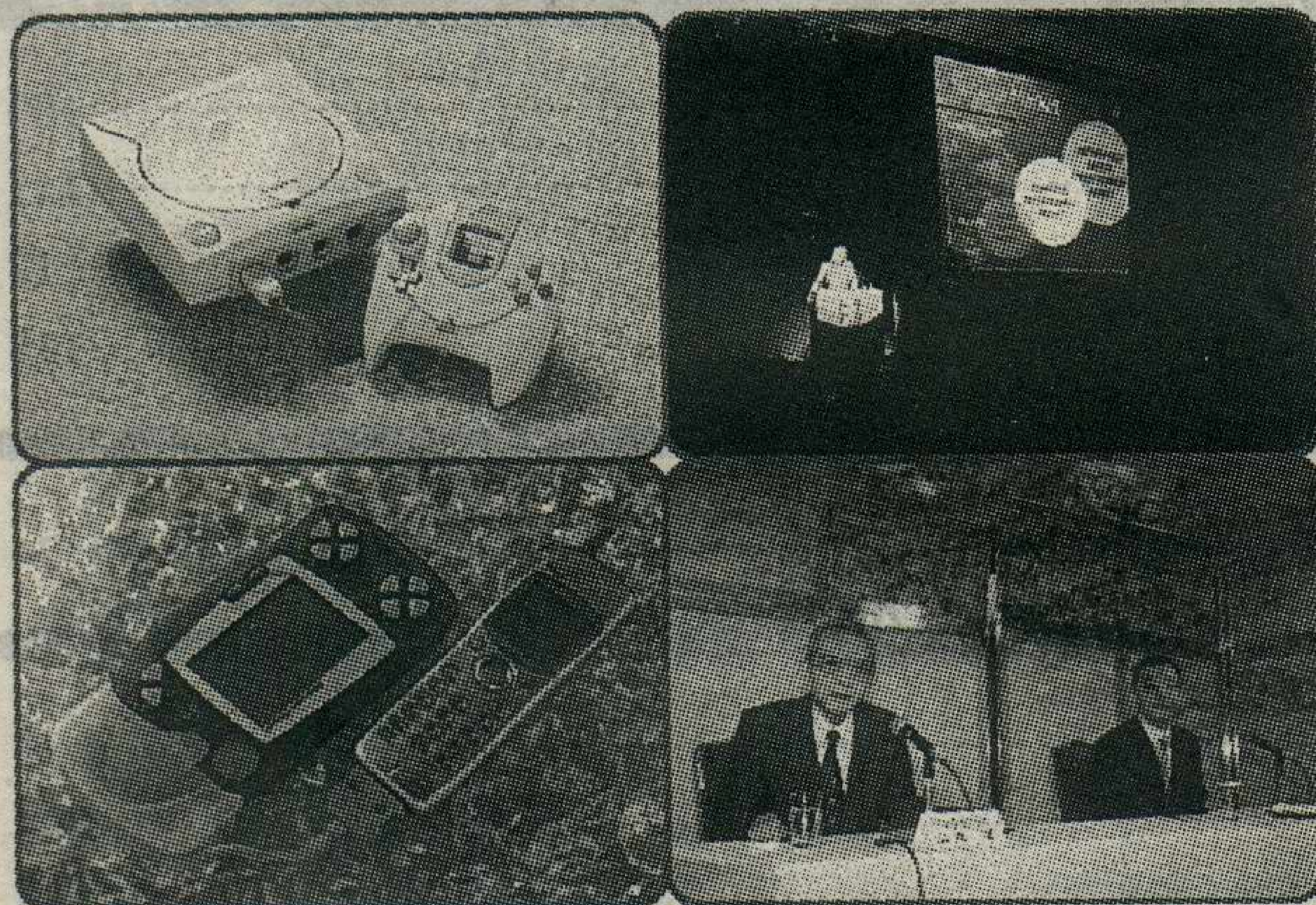
“有了这么高的速度，可以对超大型网络 RPG 游戏进行下载，同时你一点也不会有要用很长时间的感觉”。(微软广报)

手持机在网络方向也有所突破，GB、WS 等携带型游戏机都可以利用移动电话享受网络登录、资料下载的各项服务。

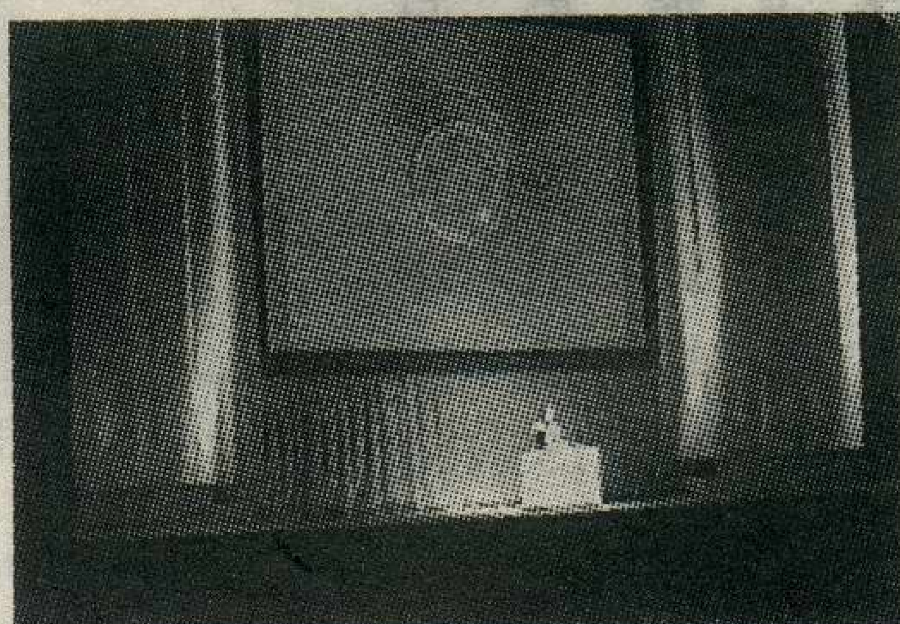
“利用携带型游戏机要想随时随地收发电子邮件，移动电话是最佳的选择”。(BANDAI 广报)



家用机的高速、大容量，携带型机体的随意、便利是今后游戏业界的发展方向，在新类主游戏缺乏的今天，网络说不定会让人们看到游戏更美好的前景。



软件公司的动向



如果说家用机的网络功能是科技的进步，那么软件厂商的游戏开发理念也就会有一个质的飞跃。在今年 1 月 SQUARE 在千禧年发表会上提出的“PLAY ON LINE”，可以让 PS2 和个人 PC 利用这一点进行许多精彩的在线游戏，这个项目将在 2001 年春开始。而 CAPCOM 的在线对战已经开始运行了，该社的 5 款 DC 用软件将对应这一服务。

家庭用游戏机对应 NETWORK 的特征

机种名	特征	提供机能	今后的构想
DC	在家用机中最早实施通信服务，已经连接网络的会员在全世界已超过 100 万。	可在全世界范围内进行通信对战，并可利用 DC 享受下载等线上服务。	可以与街机后的光缆、可视电话、MD 游戏 CATV 网进行连接。
N64	纯会员制，可以利用专用网络进行游戏的下载等项目。	游戏资料下载、线上购物、电子出版等。	线上游戏对战、音乐、游戏程序，自制 GAME 音乐都可利用它在网上公布。
PS2	通信方法现在还未确定，大概是利用 PS2 上的 PC 卡进行连接。	未发表	使用 CATV 网进行大容量资料的传输，并对应移动电话。
GB	利用专用通信卡让 GB(GBC) 与移动电话相连，然后再登录网络。	与通信装置同时发售“口袋妖怪 X”，也可以进行资料交换。	通信卡预定今春发售，其它一切情况都还是未知数。

WS	利用移动电话登录网络，搭载通信机能的周边设备，由 NTTDoCoMo 发售。	INTERNET 阅览、电子邮件发送，迷你游戏下载，通信对战。	WONDERGATE 今春发售，对应移动电话，价格未定。
GBA	与 GB 和 GBC 的功能相同。	可利用能连接因特网的 PDA，其它未发售。	本体预定 8 月发售，还会有专用数字相机，使用它对看见对应的样子。
海豚	只表示可以连接因特网，除此之外一切不明。	未发表	本体发售日预定为 2000 末，除此之外一切不明。
X-BOX	采用更为高速的 100M 以太网。	未发表	搭载大容量硬盘，可下载大型在线 GAME。



国际航空展中的模拟驾驶游戏



3 月 22 日 -26 日，在东京举行的航空、宇宙产业大会“2000 年国际航空宇宙展”上，竟然也有游戏厂商参加，它们是 CRI 和 TAITO。



在这些航空展上展出了许多粗密的仪表设备，而参展商上人们居然看见了两家游戏厂商，她们展出了自己开发的模拟驾驶游戏。这两个游戏是 CRI 制作的 DC 游戏《AREO DANCENG》、TAITO 的 PS 游戏《SET で GO!》。

在这两个摊位上吸引了许多前来参观的人，并且亲自体验了这两款极为真实的驾驶模拟游戏。







任天堂的新机体！——移动电话与 GB 合体

十分震惊消息，任天堂发表了 GB 与移动电话一体的携带型游戏机，初步定在 2001 年发售。

这种新的一体型携带游戏机可以进行大容量的资料传送，在机体开发时完全将移动电话的主要功能内置于这种新型的 GB 内，它与马上要发售的 GB 专用通信卡有明显的区别，而预定在 8 月份发售的 GBA 也会采用这种通信卡连接因特网。



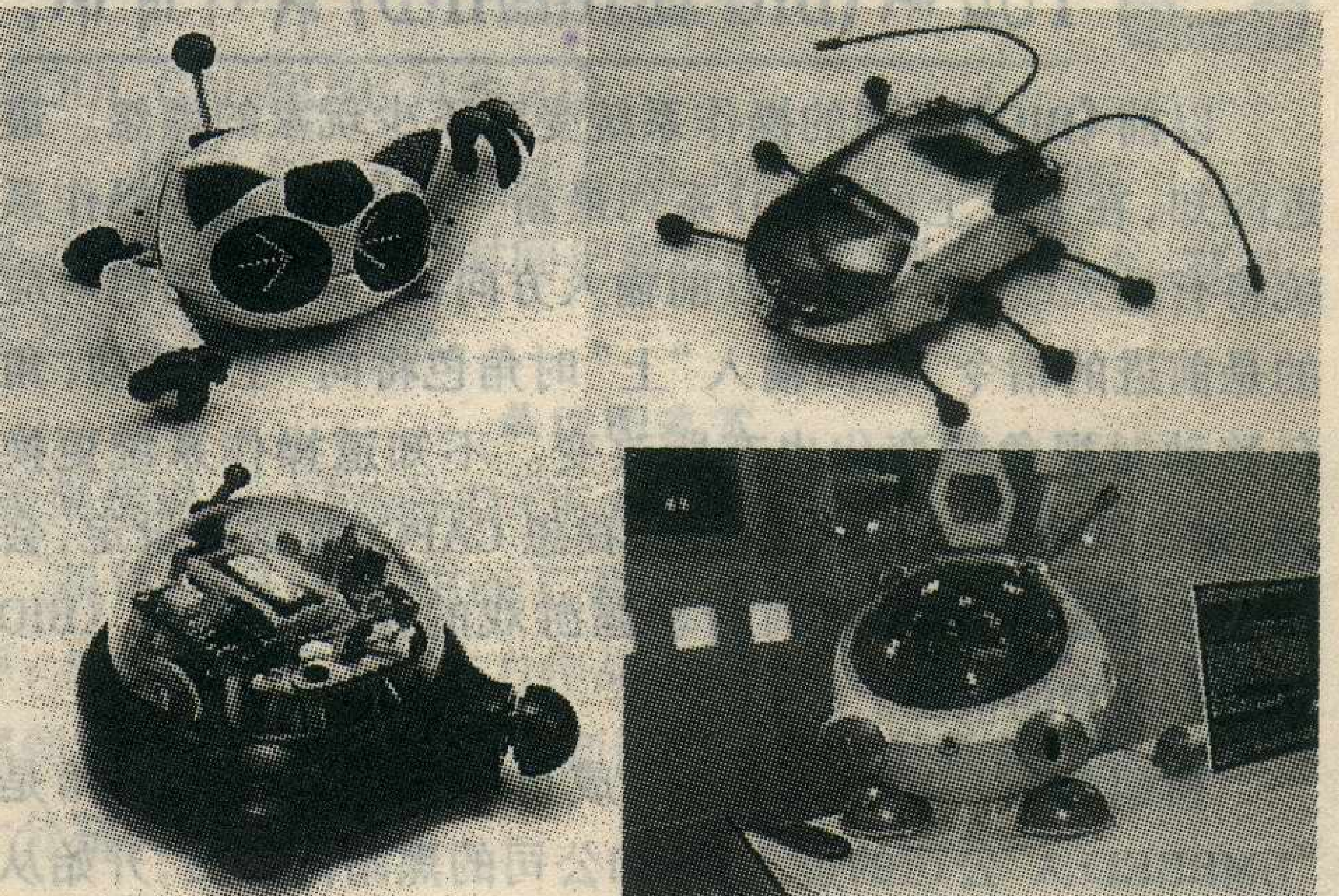
“GBA、GB(GBC)的专用通信卡与新型的一体化 GB 不同，虽然现在还不能对各位进行说明，但它绝对是一件革新性的商品，不过一体机中是用 GBC 还是 GBA 现在还未定，这需要一些时进行讨论”。(任天堂广报)

各位喜欢 GB 的玩家可以想象一下内置了移动电话的 GB 倒底是什么样子(会长出个天线吗?)。

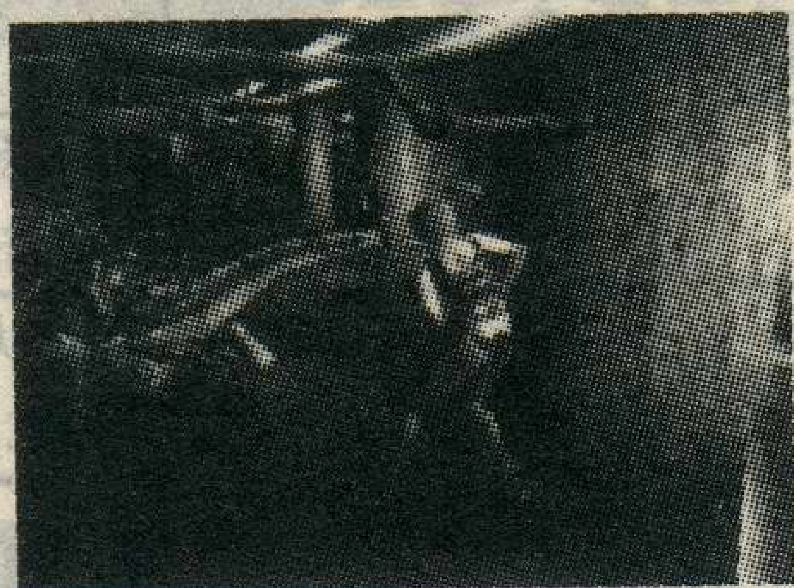


BANDAI 开发宠物型机器人

随着 SONY 的 AIBO 大受欢迎，BANDAI 等玩具厂商也加入了到这一开发行列，这种机器人拥有学习和成长的能力，机器人的双目由 LED 表示，可表现出丰富的感情。另外，将这种机器人与个人电脑连接可以装载人工智能程序或自己开发的程序，这样做可令它的功能强化，这种机器人将在 2000 年秋发售，预计定价为 50000 日元以下，BANDAI 也接受线上购买。



SCOOP PC版《恐龙危机》发售



CAPCOM的人气恐怖动作游戏《恐龙危机》将发售WINDOWS版，发表日为5月1日，定价为5800日元，WINDOWS版本的画面质量将大幅提升，并且收录了难度相当高的VSA版。另外PS版的许多隐藏要素都将忠实地移植，由于个人电脑和WINDOWS的特性，玩家的游戏得分，可以登录在INTERNET排行榜上，也就是说WINDOWS拥有让玩家在线排名的特征。

PC版《恐龙危机》的运行环境是：

OS:WINDOWS 98 /95；内存:32M以上；CPU:奔腾200以上

SCOOP 新世纪主机大战又有新对手加入！

似乎嫌新世纪主机大战还不够精彩，美国公司INDREMA，于近日发表了自己的游戏主机："INDREMA L600E"（好怪的名字）。该主机号称机能强过PS2，和X－BOX比也毫不逊色，还把X－BOX看成是假象敌。

下面看看这部新主机的机能

CPU(处理器)	600MHz(芯片未公开)
OS(操作系统)	LINUX
H.D.D(硬盘)	2GB/8GB/30GB/50GB不等
MEMORY(内存容量)	64MB SDRAM
GPU(图形处理芯片)	和NV25相当
网络功能	(未知)
发售日	2000年内
发售地点	北美

目前还不知道有那些软件商加盟。不过这部主机选择的用户好象是北美的玩家。

SCOOP PS2版《BIO HARZARD》最新情报！

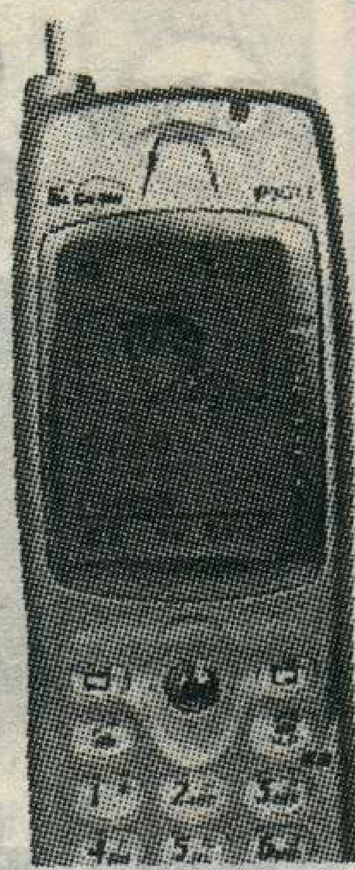
以前《BIO》系列的操作系统受到不少玩家的埋怨。最近的知，在PS2上的《BIO》系列最新一集里，游戏的操作系统将有重大改变。比如：以前输入方向键"上"时，角色对应的是前进的指令，这回输入"上"时角色将向"上"移动；角色移动时视角的变化也有所改变。不知道操作系统更换后，对老玩家有没有什么影响，我想CAPCOM这么设定，会让更多的新玩家很顺利的掌握游戏的操纵，进入《BIO HARZARD》的世界。

和前作的"S.T.A.R.S"成员不同，这次的主角是"UMBRELLA"公司的员工，的知公司的黑暗内幕后，开始从公司内部调查整个事件的真相，并且从内部破坏"UMBRELLA"。

这次的故事发生在"UMBRELLA"本部，让玩家有种终章临近的感觉，2代的主人公"LEON"会不会再次出现呢？这一切的迷还是等游戏正式发布后慢慢揭开吧。



HARDWARE CAPCOM利用移动电话进行对战



近日CAPCOM发表对应NTT的IMODE的通信对战GAME，而玩家们利用的机体就是移动电话，目前有了款游戏已经到了开发的后期，预计明年3月将有10款以上的此类游戏面市，通信费用是每月300日元。

①恐龙世纪(暂定名)

使用收集的DNA，将无人岛上捕获的恐龙进化，最后整理出完美的恐龙图鉴。

②问题！天下统一(暂定名)

控制著名的武将，回答近4000道问题的战国模拟游戏。

③I对战！目标是最强格斗家(暂定名)

利用CAPCOM人气的角色进行通信对战，并且逐步培育自己使用的角色，在对战胜利后可以获得新的必杀技。

SCOOP GAMEBOY版《BIO HARZARD》停止开发

最近CAPCOM《BIO》系列作品真是一款跟着一款，现在连PS2版都已经开始制作了。不过最近GAMEBOY COLOR上的《BIO》作品的情况可不佳，今日从CAPCOM处传出要停止开发GAMEBOY版的消息，原因是因为GAMEBOY的机能无法表现该游戏庞大的世界观，另外有传言指出这款作品将会在GAMEBOY后继机"GBA"上推出。



SCOOP《FANTASY STAR ONLINE(梦幻之星网络版)》的最新情报

这次SEGA的《FANTASY STAR ONLINE(梦幻之星网络版)》，可以由多个玩家协力进行。

游戏系统：这部作品在遍及整个幻想世界的冒险中，随时充满了各式各样的乐趣。这次，每一个队伍由4人组成，首先在城镇中寻找伙伴，然后再出发。在人物搜索系统上，每个角色都有自己的ID，并可以通过在线检索的方法找到伙伴。这种系统让玩家可以轻易的找到其它合适的玩家作为冒险的伙伴。比如说，一位玩家输入了"希望打倒BOSS 1"这条信息，就能让持有同样想法的玩家加入自己的队伍。在游戏中有CHAT，以及其他各种沟通方式，比如特定的记号等，让玩家方便快杰的相互沟通。

故事内容：故事继承了"梦幻之星"系列庞大的世界观，本作讲述的是一批移民船去开发某一行星，当第二批

移民船到达时，行星发生了莫名其妙的大爆炸。而玩家的目的就是探索爆炸的真相。

其他：本游戏预定今夏发售，对应网络，游戏平台为DREAMCAST。



PS2的《真·女神转生》

在历代《真·女神转生》里，各式各样的网络在游戏里有着举足轻重的地位，这次ATLUS在PS2上将要推出的《真·女神转生》会用到PS2的网络功能，想必对应了网络功能后游戏肯定变的更加有趣！比如可以下载最新的恶魔，道具等，和朋友交换恶魔，合成恶魔……目前该游戏发售日未定。



S.C.E决定回收第一批PS2工具盘

由于PS2第一批工具盘所提供的DVD影片播放驱动程序可以看其它区的DVD影片，这给SONY带来了很大压力，所以S.C.E决定回收已经随PS主机发售的工具盘。玩家可以通过邮寄或直接到游戏店里更换的方法来更换PS2工具盘，开始回收日期为4月1日。

此外，S.C.E以后出的PS2主机将不再使用原来的工具盘，也就是说以后再买的PS2无法看其他区的DVD影片了。

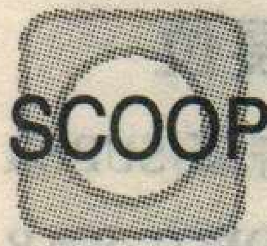


N64《生化危机前传》最新报导

今天CAPCOM公布了NINTENDO64版《BIO HARZARD ZERO(生化危机前传)》的新情报。

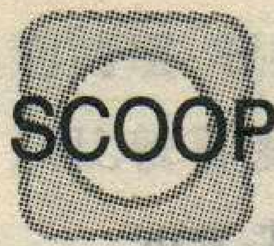
本次游戏的主角是一位海军军人，因为被冤枉杀害同伴而被送进监狱。在送往监狱的路上，他从运输车上逃走，在他逃亡的途中认识了一代的角色瑞贝卡，同时在游戏中，还有其它的主角，但CAPCOM没有公布细节。

游戏系统方面，基本沿用了以前的操作系统，在本作中，可以任意操纵任何角色进行冒险，在道具栏选项中多了一项"丢弃"，可以丢弃一些无关紧要的道具（相信大家都有过这样的遭遇，在到的重要的道具时，却没有空位置放，只好走好远的路找储物箱）。



DC版《QUAKE 3》可以和PC版通信对战！

从SEGA OF AMERICA传出的消息称：美版DC游戏《QUAKE3(雷神之锤3)》将可以和PC版的《Q3》通信对战！！！这是第一款跨平台通信对战的游戏，意义深远。相信这款作品的面世，一定会再次掀起北美地区的DC大热卖。



第4届日本游戏大赏得奖作品名单！

"第四界日本游戏大赏"的得奖作品名单如下：

大赏

《どこでもいつしょ(无论哪里也在一起)》

平台:PLAYSTATION 厂商:S.C.E 类型:SLG

评：这款游戏对国内玩家来说比较陌生，由于游戏需要玩家有一定的日语水平才可以体会到其中的乐趣。可能他只属于日本玩家的游戏吧。

优秀赏作品赏

《どこでもいつしょ(无论哪里也在一起)》

机体:PLAYSTATION 厂商:S.C.E 类型:SLG

《口袋妖怪 金/银》

机体:GAMEBOY COLOR 厂商:NINTENDO 类型:RPG

评：这款游戏相信不用多做介绍了吧，任天堂的游戏就是质量的保障！凭借极强的游戏性来征服玩家，这款游戏得奖可以说是必然的。

《FINAL FANTASY Ⅷ/最终幻想8》

机体:PLAYSTATION/PC 厂商:SQUARE 类型:RPG

评:SQUARE人气RPG作品的续篇，优美的CG影片，紧凑的故事，动听的音乐，再次证明了SQUARE的RPG游戏制作水平！

《シーマン ~禁断のペット~(禁断的宠物 - 希曼)》

机体:DREAMCAST 厂商:VIVARIUM 类型:SLG

评:以幽默风趣的游戏风格独领另类游戏的风骚！VIVARIUM公司可以说是游戏界的一匹黑马。

《Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(D.D.R 2)》

机体:PLAYSTATION 厂商:KONAMI 类型:ACT

评:又是一款领导了流行时尚的游戏，KONAMI真是个极具创造性的游戏公司！《DDR2》得奖也是众望所归的。

游戏设计赏

《どこでもいつしょ(无论哪里也在一起)》

机体:PLAYSTATION 厂商:S.C.E 类型:SLG

最佳编程赏

《SOUL CALIBUR(刀魂2)》

机体:DREAMCAST 厂商:NAMCO 类型:FTG

评:NAMCO用很短的时间把街机版移植到家用机上，移植度之高大家有目共睹。

最佳图象赏

《圣剑传说 - LEGEND OF MANA》

机体:PLAYSTATION 厂商:SQUARE 类型:A·RPG

评:SQUARE的3大主力作品的续篇，把PS的2D机能发挥到了极限。玩家可以看到游戏里每个场景都精雕细琢，十分精美。

最佳游戏影片赏

《FINAL FANTASY Ⅷ/最终幻想 8)》

机体:PLAYSTATION/PC 厂商:SQUARE 类型:RPG

评：玩过这款作品的朋友印象最深刻的恐怕就是游戏里穿插的 CG 动画吧，SQUARE 把游戏和 CG 动画结合的很完美,没有停顿感。

最佳游戏角色赏

井上トロ(《どこでもいっしょ(无论哪里也在一起)》里的角色)

机体:PLAYSTATION 厂商:S.C.E 类型:SLG

最佳配乐赏

《Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(D.D.R 2)》

机体:PLAYSTATION 厂商:KONAMI 类型:ACT

评:对于游戏里的音乐,想必这款游戏是众望所归吧,相信很少有玩家不知道这款游戏的。

最佳剧本赏

《VALKYRIE PROFILE/女神传说》

机体:PLAYSTATION 厂商:ENIX 类型:RPG

评:该奖项颁给这款游戏可以说是当之无愧！ENIX 在把握游戏的剧情上绝对是一流的水平，游戏使用了北欧的神话作为游戏背景更加吸引玩家。

最佳创意赏

《シーマン ~禁断のペット~(禁断的宠物 – 希曼)》

机体:DREAMCAST 厂商:VIVARIUM 类型:SLG

创意赏

《シーマン ~禁断のペット~(禁断的宠物 – 希曼)》

机体:DREAMCAST 厂商:VIVARIUM 类型:SLG

《どこでもいっしょ(无论哪里也在一起)》

机体:PLAYSTATION 厂商:S.C.E 类型:SLG

《Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(D.D.R 2)》

机体:PLAYSTATION 厂商:KONAMI 类型:ACT

最佳海外游戏赏

《Age of Empires II: The Age of Kings(帝国时代 2)》

机体:PC 厂商:MICROSOFT 类型:RTS

评:好游戏!!!

最佳游戏人

伊集院光(日刊《FAMI 通信》的编辑)

中岛礼香(日刊《FAMI 通信》的编辑)

评：我想所有真正喜爱和尊重游戏的人都应该得到这个奖项！



别出心裁的可口可乐广告

SQUARE 为了宣传《FF9》，近日和日本的可口可乐公司一起制作了全新的可口可乐广告。广告在 4 月 1 日播放。全部内容由 CG 影片组成,出场的角色有主角、黑魔术师还有骑士。

广告的内容是：可乐的瓶盖打开后，里面的气体顶着瓶盖到处乱飞，而主角们在大街上追逐着瓶盖。整个广告的世界观和游戏完全一样，共有 300 多个角色在里面出现。



2000 年春季东京 GAME SHOW

在这次展会上 CESA 还评选出了业余游戏设计奖。这次共有 116 款作品参加，而得到设计奖的作品是名为《GIGANTIC GEAR》的一款 2D 游戏。在 3D 游戏流行的今天像这样游戏的 2D 作品已经不多了。

东京电玩展 2000 之 SEGA 展位

在这次展会上 SEGA 也扮演着十分重要的角色，在所展示游戏和游戏周遍方面很,展示了 SEGA 的实力。

首先让我们看看游戏方面:RPG 游戏《Eternal Arcadia(永恒幻境)》，这是 SEGA 今年发表了几款 RPG 作品的其中之一，游戏由制作过《PHANTASY STAR(梦幻之星)》系列和《DRAGON FORCE(龙之力量)》的工作人员制作,游戏水准有一定保障。游戏展示的画面已经有一定的完成度，从公布的画面来看战斗的效果很不错，人物虽然是很 Q，但也很出色，在现场试玩的人很多，同时 SEGA 为了照顾玩家还发放了试玩版,还形成了不小的骚动。

再看看《PHANTASY STAR ONLINE(梦幻之星在线)》,游戏画面是没的说了，由于本作对应网络，游戏的乐趣和普通的 RPG 有所区别，游戏允许玩家在网上寻找合适的伙伴一起进行冒险。游戏发售日未定。

再有就是 DC 版的《俄罗斯方块》，该游戏是移植 SEGA 以前街机的作品，这次加入了许多新要素和新模式，并且对应网络这使游戏更加有趣！游戏在 2000 年夏天发售。

在游戏周遍方面，SEGA 公布了许多有意思的外设：如 VMS 记忆卡的 MP3 播放机 / SWATCH 和 DC 主机的连接器 / DREAM EYE(数码相机) / DC 有线电视网络 MODEM / TERMINAL ADAPTOR(终端卡)等……

同时 SEGA 社长:“入交昭一郎”先生还进行了演讲，内容是 SEGA 在在网络上的发展方向,表示以后的游戏将注重网络化,并向在场的玩家说明进军网络娱乐市场所需要的条件和注意事项,还详细说明了网络娱乐的本质是什么。同时还宣布了现在 DC 的全球销量是 580 万台，有 100 万以上的玩家是在用 DC 上网！SEGA 将在一年内成为日本最大的网络服务公司。

东京电玩展 2000 之 BANPRESTO 展位

这次展会上 BANPRESTO 的展位上同样聚集了许多 SUPER ROBOT WAR 的爱好者们，他们十分关心《SUPER ROBOT WAR ALPHA》的制作进度,不停询问着在场的工作人员。BANPRESTO 在展位上还展示了许多开发中的画面,让玩家门大呼过瘾。

在展会上负责《SRW ALPHA》开发的小组举办了关于 PS 版《SRW ALPHA》座谈会,在会上制作人大谈特谈了他们在制作游戏上所采用的新理念，比如地图的高低差等，他们还表示一定要让

喜爱本作的玩家感受到次世代机器人大战的魅力！本作 PS 版发售日定在 2000 年 5 月 25 日。

东京电玩展 2000 之 GENKI(元气)展位

这次元气出展的作品：DC 游戏《首都高 BATTLE 2》的水准很高，吸引了会场长许多 DC 爱好者，在会场上有 10 多台 DC 供玩家试玩，从游戏画面上来看，比起一代有不小的进步，从车身的光影表现和速度感都比前作表现的好，真是令 DC 玩家期待的大作！本游戏预定 2000 年 6 月发售。

东京电玩展 2000 之 SCEI 展位

在这次展会上，SCEI 的展位十分宽畅~眼花缭乱的游戏 DEMO 和无数台 PS2 在展台上放置着，许多玩家在这里试玩 PS2 的游戏。

这次 SCEI 出展的游戏不是很多，许多都是已经发售的作品，比如《花火》、《IQ REMIX》等……其它像《TV DJ》、《小飞龙 2》等也有试玩。

SCEI 的展台可以说是整个会场布置的最醒目，美丽的了，许多游客在这里购买游戏周遍，形成了排队的长龙。

东京电玩展 2000 之 TECMO 展位

在 TECMO 展位上，最引人注目的就是 PS2 版的《DEAD OR ALIVE 2(死或生 2)》，在这里共有 30 多台 PS2 用大屏幕供玩家们试玩。PS2 版的《D. O. A2》比 DC 美版多出一些服装，其他没有什么特别大的变化，人物动作刻画的细致入微，TECMO 的工作人员也引此为荣。

同时 TECMO 的 GB 游戏《怪兽农场 卡片对战》的全国对战也在昨天举行，今天还举办了相关的比赛，也是十分热闹。另外 TECMO 的《忍者龙剑传》从目前的情报来看，还没有公布具体的消息，我们会继续报道的。

东京电玩展 2000 之 ENIX 展位

ENIX 展位的焦点在尽在《DRAGON QUEST VII(勇者斗恶龙 7)》上，许多玩家在 10 点开场后飞一样的来到 ENIX 的展位来一睹 DQ7 的风采！其它也有像《O STORY》、《STAR OCEAN GB》、《铃木爆发》等游戏……

ENIX 展位也分为上下两层，DQ7 在一层展示，其他的在二层，游客可以很方便的观看和试玩。再 DQ7 的试玩中，玩家扮演主角，在野外和各种怪物进行战斗，出场的怪物有史莱姆骑士等...游戏读盘速度非常快！在进入战斗和使用魔法时表现的很明显。

其他像《O STORY》、《STAR OCEAN GB》、《铃木爆发》参观的人数也很多，尤其是 GAMEBOY COLOR 的《STAR OCEAN GB》，许多玩家拿着 GAMEBOY 不肯放手，场面之火爆可想而之。

东京电玩展 2000 之 KOEI 展位

在这里展出的游戏有《真・三国无双》、《圣少女学院》、《久远时空》都可以试玩。最引人注目的是 PS2 游戏《真・三国无双》，该游戏结合了战略的要素以及动作游戏的要素，把 50 名敌人击败。游戏利用 PS2 强大的 3D 机能，动作十分流畅，画面也比较精美。该游戏 6 月发售。

KOEI 的展位分为上下两层，十分有趣，一楼展示《真・三国无双》，二楼展示《圣少女学院》、《久远时空》这两款游戏，之所以分为两层，我想大概是让不同喜好的玩家分开观看吧，比如一楼的观众比较喜爱动作游戏，二楼的观众喜欢养成游戏……

东京电玩展 2000 之 NAMCO 展位

NAMCO 在这次展会上可谓是出尽风头！首先他们为自己的 PS2 游戏《铁拳 TT》造势举办了《铁拳 TT》大赛，到场的玩家都在排队等着试玩，场面十分火爆。现在 NAMCO 的 CG 水平真是非常高，现场演示的《铁拳 TT》OPENING 画面素质非常的高，可以说是 PS2 上最优秀的。

在《TALES OF ETERNAL(永恒传说)》摊位的玩家也很多，大家都在试玩这款在 PS 上最后的 TALES 系列作品，从现场的画面来看，这款游戏十分漂亮，战斗画面比起前作有很大提高。

另外还有几款 PS 游戏供试玩，如《世界棒球 4》等……

东京电玩展 2000 之 FROM SOFTWARE 展位

作为 PS2 非常积极的开发厂商，FROM SOFTWARE 在 TGS 上展出了《ETERNAL RING(永恒之戒)》、《EVERGRACE》、《ARMORED CORE 2》。本站之前报道过的通过 I-LINK 高速连线对战的功能也有展出，会场上连线玩《ARMORED CORE 2》的客人非常多。

另外，FROM SOFTWARE 还发表了 PS2 的 RPG《1/4 (四分之一)》和游戏画面，画面展示的是有主角和伙伴们和多名敌人战斗的场面。游戏的操作方式是使用类似鼠标的方式，把游标移动哪位角色时就可以操纵哪位角色。

东京电玩展 2000 之 ATLUS 展位

ALTUS 的展位里，主要是 PS 的《PERSONA 2 - 罚》和 PS2 的《PRIME IMAGE》的展示和试玩。与本站之前报道过的一样，《PERSONA 2 - 罚》是延续前作故事发展的作品，在展示的作品中，由主角和另外 4 名角色组成队伍开始冒险，游戏每个角色的性格各异，用他们可以可各种性格的恶魔交流，使他们变成卡片或得到情报。

另外十分抢眼的游戏《PRIME IMAGE》是一个培养模特照相的游戏，玩家需要给 3 位美少女选择合适的衣服，并设计姿势然后给他们照相。这款游戏利用了 PS2 强大机能，人物刻画的十分细致入微。

东京电玩展 2000 之 CAPCOM 展位

CAPCOM 的展位里十分热闹，CAPCOM 游戏人物的 COSPLAY 在这里十分活跃，和参观的客人合留影。

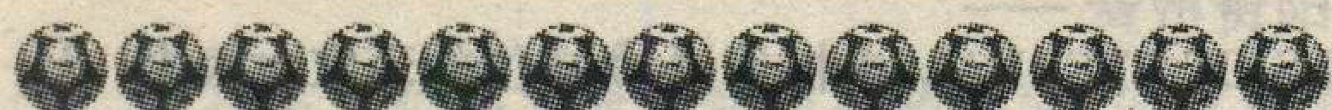
这次 CAPCOM 展出了许多大作，比如《BIO HARZARD ZERO (生化危机前传)》、《POWER STONE 2(绝对力石 2)》、《ROCKMAN DASH 2(洛克人 DASH 2)》、《美国漫画英雄 VS CAPCOM 2》等……这些游戏都可以让玩家试玩。不过遗憾的是这次并没有展出 PS2 游戏《鬼舞者》的试玩版。

另外，在这里还可以 COPY《POWER STONE 2》、《美国漫画英雄 VS CAPCOM》的特殊存档，除此之外，CAPCOM 为纪念《STREET FIGHTER 2》十周年还播放了《STREET FIGHTER ZERO THE ANIMATION》的动画。

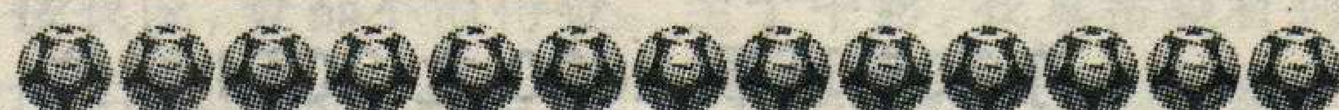


当今热点





卷首语



如果你仅仅把 WINNING ELEVEN 4 做为一个游戏来看待的话，那就体味不到更深层次的乐趣了。WE4 表现的是足球，是表现你足球理念的最好工具。请不要把它作为一个普通的游戏看待，要想提高自己的 WE4 水平，那么不妨：将你在球场的控球理念带进 WE 的世界中；将你在球场上的传球意识带进 WE 的世界中；将你在球场上的战术意识带进 WE 的世界中；将你在电视转播中看到的小范围传切配合和大范围转移带进 WE4 的世界中；将你的排兵布阵的理论带进 WE4 的世界中……最重要的是，把你所有的足球细胞在 WE4 中升华，到时候你的 WE4 水准连你自己会感到诧异，不信试试……

追梦时节

——征战 MASTER LEAGUE

梦的构想

相信喜爱足球的朋友们对 we4 已有相当的熟悉了，当你沉浸在两人对战的胜利时又或在进军世界杯的决赛时，你可曾想过由自己亲手挑选球员组成一只属于自己的，有个性的梦幻球队来帮你完成你的梦想？，master league 就可以做到！

前锋的思索

开始创业时，俱乐部配给你的队员可称得上是惨不忍睹，整体的综合能力较中国队都逊色不少，而此时的其他俱乐部都已是拥有超级明星的豪华战车了，如此的"小枪对大炮"真可谓欲哭无泪啊！万事开头难嘛，没办法只有竭尽全力与其周旋了，希望能平分秋色，捞取那来之不易的 4 点积分，此时再加上开始阶段你所拥有的 20 点积分就可以扩充你的球队了。以我的经验当然是看好那物美价廉的非洲球员了，由此下手买下一两个能力颇为可以的前锋是必不可少的，所谓是"欲先行其事，必先利其器"嘛。我就选了南非的马辛加，因为我是喜欢从边路进攻的，马辛加身高体壮，射门准确有力，头球出色，速度也不慢，是个理想的中锋。而喜欢速度型前锋的朋友可以选择尼日利亚的阿莫卡奇，此人速度快，射门好，唯一不足就是个太矮了，抢头球不利。还有一个小诀窍就是把那和射门好的中场买来客串前锋，等有了你理想中的前锋时再让他打回原位，我甚至把图拉姆拉去打中锋，呵，效果还不错，头一场球就进了 5 球，真不辜负我的提拔啊，不过这也是没有办法的办法了。在前锋的使用上看你自己的喜好了，人各所好嘛，或许朋友们有更好的人选，也给小弟我提一点建议。

这样把前锋线配置好，就可以争取多进球，如此一来你以后的征程就有利多了，接下来就是捞取更多的积点，以便进行我理想中的大换血了（那些中意的人选可是很费积分的哦）中场，中卫，边卫，甚至是守门员一个都不能少，但要达到如此要求还有一段时间，在这一段时间里，你脆弱的后防线就只有靠你的操作水平了，如果操作得当，相信不久，你就可以进一步的实现梦想了，要不然就只当"空"中的梦想家了^-^。而我运气似乎不错，在这一阵的艰苦岁月中先苦后甜，一上来就 1：2 惜败给意大利的劲旅 AC 米兰队，接着又与拜仁慕尼黑交手，可能是还没有从失败的阴影中走出来吧，以 2：5 的较大比分惨败，此后在与其他强队如：阿森纳，帕尔玛，巴塞罗那等的对抗中却奇迹般的都胜出了！哈哈，老天待我不薄。有了胜强队的经验，对以后与相对较弱的球队比赛就信心倍增，虽说有时也偶有失手，但不用说就知道我是胜多负少了。这样就顺利进入下一步了。

蛇尾的蜕变

在中场和后卫的更换选择上我是先选择了更换后卫线，由中卫开始吧，中卫是一个球队防守的核心，因此在挑选时也得考虑再三，一方面是"资金"问题，另一方面是能力要求，而我是看重的是身体高大的球员，要抢头球的嘛，要不然就只有看着人家一次次的"空中打击"了（先说我是忍受不了此种情况的）。至于速度方面我是不计较太多的，当然有速度的更要优先了。我选择了喀麦隆的 5 号球员（名字不详，望朋友们细心查阅），因为他只要 20 点的积分，能力也不错，虽说弹跳不足，但有 1 米 92 的身高也能弥补不足了。在我的初期征战中也屡屡化解了对方的空中球，看来我的眼光还不错了。有了这个核心，也就放心多了，继续我们的比赛吧。要走的路还远呢！

边卫的选择也要下一番功夫的，当然速度是首要的，在个人的能力表上此项值至少应该有 7，因为无论是进攻还是防守你都要两翼齐飞嘛，哈，不是有图拉姆吗？英雄有用武之地了，把他拉回来打右后卫，理想之极。一条腿能走路了，还差一条，于是挑上了英格兰队的 5 号坎贝尔，用他来镇守中路，而原本打中路的喀麦隆 5 号就被发配到左路了。如此一来后防线的手术已基本完成。离我的目标更近了。

中场变迁

中场历来是兵家必争之地，自己的梦幻球队怎么也不能是铜头铁尾豆腐腰啊，于是不得不继续作战以获得资金来铸造黄金中场，可是没想到迎头碰上的却是超超级劲旅曼联队，还有尤文图斯队在等着我，唉！为什么在此时碰上如此头痛的对手啊，硬着头皮闯吧。现在我的球队虽不是一级棒，但也不是鱼腩哦，这不，场面虽不好看但经过并不漫长的 90 分钟，我与曼联 2：2 握手言和，接着又和尤文图斯 0：0 互交白卷，捞取 8 点，然后左凑凑右拼拼，又有了资本，眼光当然高了一些，于是购来了里瓦尔多，和鲁伊·科斯塔。再看看球队，嘿，已有梦之队的雏形了，此时的我也有了一些笑容，毕竟通过我的努力球队已初具规模，有了好的球员，再加上我这位调度师，任何队都不敢小觑我了，俱乐部也就进入了良性循环期。呵呵，赶快拿来一块记忆卡，心血是不能白费的哦，记下记下！

有了资金的保证，我当然也是豪气如云，一口气又挖来了马拉多纳，和古力特，于是古力特施职后腰，马拉多纳在左，里瓦尔多在右，科斯塔突前，哈！豪华的中场，实用的中场。有了此四人的助阵，我真有了那舍我其谁的豪情。

门神"出世"

有人曾说过好的门将能支起半只球队，我对此深信不已，所以我在改造球队时眼睛的余光也不失时机的发现我心中的门神，也许是我喜欢进攻的性格吧，我把赌注押在了"神奇小子"奇拉维特身上，是他那独具特色的技能深深吸引了我，既有出色的守门技术，而他的任意球功夫也挺不错，以致有时在对付稍弱的球队时我就用他去主发我的前场任意球，最终我让他当上了我这只梦之队的主力门神，他也没让我失望，在一场德比大战中（我是选拉奇奥），他一连救出了 3 粒险球（不过也有我操作的功劳了），使得我的队伍以 2：1 力克罗马。呵呵，心情舒畅！

画龙点睛

好的球员多不胜数，可我不是韩信，也不喜欢多多易善，我喜欢的只是那精雕细凿的感觉，到目前为止，只有一小部分的位置的人员不够理想，如前锋，左后卫，虽说以前的前锋陪我一起走过那段苦的岁月，但人总往高处走，此时也该配置更强的锋线，去为我摧城拔寨，胜利的感觉始终是那么诱人的，所以我购进了舍浦琴科，和罗纳尔多，一左一右，哈你想想就知道威力十足了。再者左后卫我想起了古力特的搭档里杰卡尔德。，如此如此，谁敢横刀立马，唯我！

梦想成真

通过我坚持不懈的努力，我心中的梦之队已经组成了。人们说进攻是最好的防守，我也偏爱进攻，因此使用了 343 的阵型，前锋线上依次是舍浦琴科，马辛加，罗纳尔多，中场是菱型站位鲁伊·科斯塔突前，马拉多纳居

左，里瓦尔多立右，古力特拖后，后防线是平行的依次是里杰卡尔德，坎贝尔，图拉姆，最后由奇拉维特压阵。想想，连游戏里的古典明星队，现代明星队也不过如此，我终于可带着我的队伍南征北战了，虽说足球是圆的，一切不可预料，但我相信由我创建的梦之队会带给我与其名副其实的战绩。

尾述

通过以上的经历，喜爱 we4 的朋友们不想一试身手？虽然在创建队伍时会有很多的坎坷，也许你不会有我的好运，但你应该相信自己眼光与能力，只要你敢于创新，就会有收获！

文：邵有为

足球、游戏与我

"NAME OF THE GAME-FOOTBALL! NAME OF THE GAME-FOOTBALL!……"一首《我们是冠军》不知让多少球迷感到热血沸腾．足球，它的魅力无须我多言——全球第一大运动，融力量、速度、技术和艺术为一体．如果你稍有运动细胞，当为人类所创造的这一项足下艺术而喝彩．四肢发达，头脑简单？不知你有没有一睹范巴斯滕踢球时的风采，有没有品味过巴蒂斯图塔的"BATIGOAL"以及贝克汉姆百步穿杨的中场破门，对我来说，那是一种享受。

我爱足球，也爱玩游戏．因此我也爱足球游戏．记得最早接触的一款足球游戏是在普通家用游戏机上的《热血足球》，可惜直到现在，我仍然不明白它为什么叫"热血"，更不明白它和足球到底有什么联系，留在我脑海里只有一条游戏规则，就是将一个圆球设法弄进一个框框中．很快我便将游戏卡扔进了箱底，重玩起可爱的魂斗罗。

时间飞逝，我的球技也日益精进(^-^)．在没球玩的日子里，我也曾想通过游戏来弥补那种失落感，可一想到味同嚼蜡的《热血足球》，只有一个人轻唱"……算了吧，就这样算了吧……"直到 1997 年我进入大学，在学校附近的电脑游戏室终于发现了一款在当时看来挺细致的游戏：FIFA97．那些日子每天都在研究各种战术，言必称 FIFA．但也许是我的眼光过于挑剔了吧，当 EA 推出 98 后，才上手几次我就觉得索然寡味．生硬的键盘操作让我这个球迷觉得 FIFA 实在与我想象中的足球相去甚远，没有轻灵的盘带过人--我是挺讨厌使用键盘上的组合键的，因为那会让我觉得我是在操作电脑，而不是在感受足球的魅力，我始终认为运动类游戏的最高境界是实况再现．也没有中场手术刀般的一脚直传，更没有扭转乾坤的一脚任意球破门．印象中，只有疯狂的抢断，然后沿着边路狂按 W 键（加速键），底线传中，然后……再然后，等着欣赏 EA 为你精心设计的进球画面吧！

直到有一天，一位同学带我去 PS 游戏厅．偶然认识了另一类足球游戏-WE3！

WE 系列（即所谓的实况系列）是 FIFA 的终结者——直到今天，我仍然这样认为．真正热爱足球的玩家们，如果不经意间迷上实况，总有一天他们会放弃曾经钟爱的 FIFA。EA 对于足球运动的理解实在是过于浅薄，更华丽的画面和更动听的音乐并不能反映足球的内涵。我相信，大多数足球游戏的玩家都不是冲着游戏的画面和音乐去的，他们需要的是那种只有在球场上才能体会到的感觉。而实况在反映足球的真实性方面无疑是出类拔萃的，玩实况时，你会有这样的感觉"原来足球可以这样踢！"，玩得越久，你就越能够体会到现代足球的精髓，在这里，我无意多讲关于 WE3 里如何克敌制胜的各种战术打法，只想谈谈玩游戏时的一点心得。

记得初次上手，我这个自诩为足球游戏的高手竟然被电脑的 NORMAL 扁了个七零八落，在别人那里偷学了一招"THROUGH"（三角直插）后，又不知天高地厚的挑战 HARD，结果被电脑用边路打了个落花流水。在学打边路的过程中，我又发现了一点 WE3 的可爱之处。边路起球后，你不能象在 FIFA 里只要死按住射门键不放，进球就仿佛是设计好的程序似的，WE3 中，你需要凭自己的球感判断球路，找准落点对着来球按住方向键，同时按下射门键，这会让你觉得进球的是你，而不是你所操作的电脑。当我将边路传中与中路直塞用得炉火纯青时，便一心想找真人对战。谁知一位高手给我上了一堂生动的"战术演练课"，几次 X:0 将我的自信心打到了爪哇岛。我这才明白，我还只是一只菜鸟呢！

我猛醒，原来游戏中的足球和实战当中一样，赢球的根本在于牢牢的控制中场和技战术的合理应用。这和现代足球的思想是那么的吻合，当今世界级的强队有哪一支不是主要靠强大的中场和多变的战术称雄于世呢？从此，我不再以游戏的眼光看待 WE3，我用我对生活的足球的理解对游戏中的足球进行诠释。我开始学盘带，学精彩的二过一配合，学短传渗透加以突然的大脚转移；防守时，我不再像过去那样轻易招来那令人心悸的"YELLOW CARD!"，不再死按住 R1+×抢球（踢球的玩家都知道，这样抢球就像实战中防守队员轻易出脚一样，很容易被过掉），我的边卫也不再和罗纳尔多比速度，而是设法切断他的传球路线……终于，可以不费吹灰之力将各种杯赛（HARD）打出，可以斜着眼睛，偷瞧当初指导我的那位高手在一旁擦冷汗了。KONAMI 的 WE3 陪伴我度过了无数个快乐的日子，1999 年 9 月初，令人心跳的 WE4 问世了！我的实况生涯也进入了一个崭新的阶段。

WE4 一出台，立即引发了一场有关 WE3 与 WE4，以及 WE 系列和 FIFA 之间的争论。就我个人而言，我认为 WE4 的出现，不说是一个质的飞跃，但相对于 WE3 而言，绝对是一个长足的进步，就象一瓶美妙的葡萄酒，后劲十足。首先，WE4 更强调了实况性。不知诸君有没有见过实战当中，斯塔姆从后场过五关斩六将直闯禁区的实况录象，有请一定要给我寄来，我的地址是＊＊＊＊＊＊，^-^。而这样的镜头，我在 WE3 中就曾经演绎过（而且是在 HARD 难度下），我想，实战中若真有这样的场面出现，马拉多纳一定会专程赶到英格兰为斯塔姆擦球鞋，而且是在当年老马单枪匹马攻入英格兰队一球的温布利大球场上。^-^。较之 WE3，我认为 WE4 至少有几个地方大大改进了。其一，你再也不能肆意过人了（除非对手是菜鸟），你将不得不更讲究战术配合；其二，头球攻门不再象 WE3 那样让你屡试不爽。在 WE3 中，头球是一大 BUG，高手无论在什么地方，只要球能够起到禁区附近就能制造出杀机。我曾经几次在本方半场（中圈附近）罚出任意球，前锋头球一蹭，球应声入网；其三，你不但可以选择阵型，而且可以编辑球员的站位，可以决定谁主防守，谁主进攻。你不但可以知道球员的状态，而且可以知道球员的体能情况；其四……，最后，小日本也许是出于市场的考虑，总算将中国队放入其中，也算是一大贡献吧。

也有人说，WE4 有模仿 FIFA 的痕迹，操作时总感觉使不上劲，短传失误频频等等。我在刚上手时也有同感，对此，我只能对那些朋友说："耐心，再耐心……"总有一天，你会发现 WE4 的可玩性会使你忽略所有的这些不快。每一款游戏都会有或多或少的 BUG，WE4 自然不会例外，有时我觉得球员和球似乎是连成一体的，感觉离球很近却死活追不上，就这样莫名其妙看着球出边线、出底线，最可气的是后卫刹不住脚（已经放开加速键），OWN GOAL！当然也有让我偷偷笑的时候，有一次，电脑愣是把我的一个传中球从小禁区带至门里，守门员似在看戏，把我乐得……另外，前锋在门前的扣球有时真是匪夷所思，奥维玛斯门前竟能扣倒五人！一扣，扣倒守门员和两名后卫，再扣，哈哈，又两名队员和我一起，倒！

作为一个从 FIFA 阵营里走出来的"叛徒"，对于目前激烈争论的关于实况与 FIFA 孰优孰劣的争论，忍不住要说上两句。虽说萝卜青菜，各有所爱，但如果你是一个球迷（尤其是爱踢球的球迷），我强烈的建议你玩一玩实况，你会体会到足球与游戏的完美结合。而如果你十分在意游戏的图象、音效等细节，我只能说你是一个热爱游戏的球迷，而不是热爱足球的游戏迷，建议你去玩 FIFA 吧。FIFA 在球员抢球、抗议红黄牌时的表情等细节方面都有很出色的表现。但我想，一场足球比赛的焦点应该是比赛的攻防质量，令人玩味的进球，以及各种不可测因素（门将脱手，后卫乌龙等），而不是裁判的黑哨，球迷的倒戈等花絮。其实，实况在某些细节方面还是挺细腻的，守门员的扑救令人叫绝，苏比萨雷塔式的失误令人扼腕。前锋门前轻巧的即下过顶直传让我想起巴斯滕，卡洛斯罚球时的助跑让我想起四国邀请赛上，巴西攻进法国队的那个精彩绝伦的任意球。在我看来，实况区别于其他 PS 游戏在于，你要想成为高手，就必须对足球有所研究，有自己的战术思想。伪球迷（就是那种只在世界杯开幕或是中韩、中日对抗赛时才想起足球的家伙）也许知道罗纳尔多和郝海东，但提起在 MASTER LEAGUE 里令对手闻风丧胆又物美价廉的马辛加、哈吉，他也许以为是在甲 B 混饭吃的外援呢。而且，我认为我最欣赏实况的地方在于，它可以体现一个人的战术思想。比如我，偏爱进攻，偏爱盘带（真正踢球时更甚），虽然屡屡被对手抓住弱点反击，但却屡教不改，因为，我踢的是我的足球！而 FIFA 能让我酣畅淋漓的表现我的足球吗？不能。美国人懂足球吗？也许懂一点吧。我记得山姆大叔曾经说，在他们的国家里，只有玩不转篮球和橄榄球的低能儿才去（只能去）踢球。这话让我一直耿耿于怀。

记得有位日本的游戏界前辈曾说，游戏之所以能给人带来快乐，是因为人的某种感情在游戏当中得到了宣泄。套用歌手阿牛的一首歌，因为"你是我最简单的快乐，也是让我最彻底的哭泣……"，我想，我沉缅于实况的原因乃是拜中国足球所赐吧。中国足球 N 多次的黑色 X 分钟让我无数次掩面，唯有面对冰冷的机器发泄我的所有不满。也许有一天，我不再迷恋实况，而那时中国足球也不再令我伤心。

真的很希望中国足球能和实况一样给我带来欢乐，真的很希望啊……

文：黄维斌

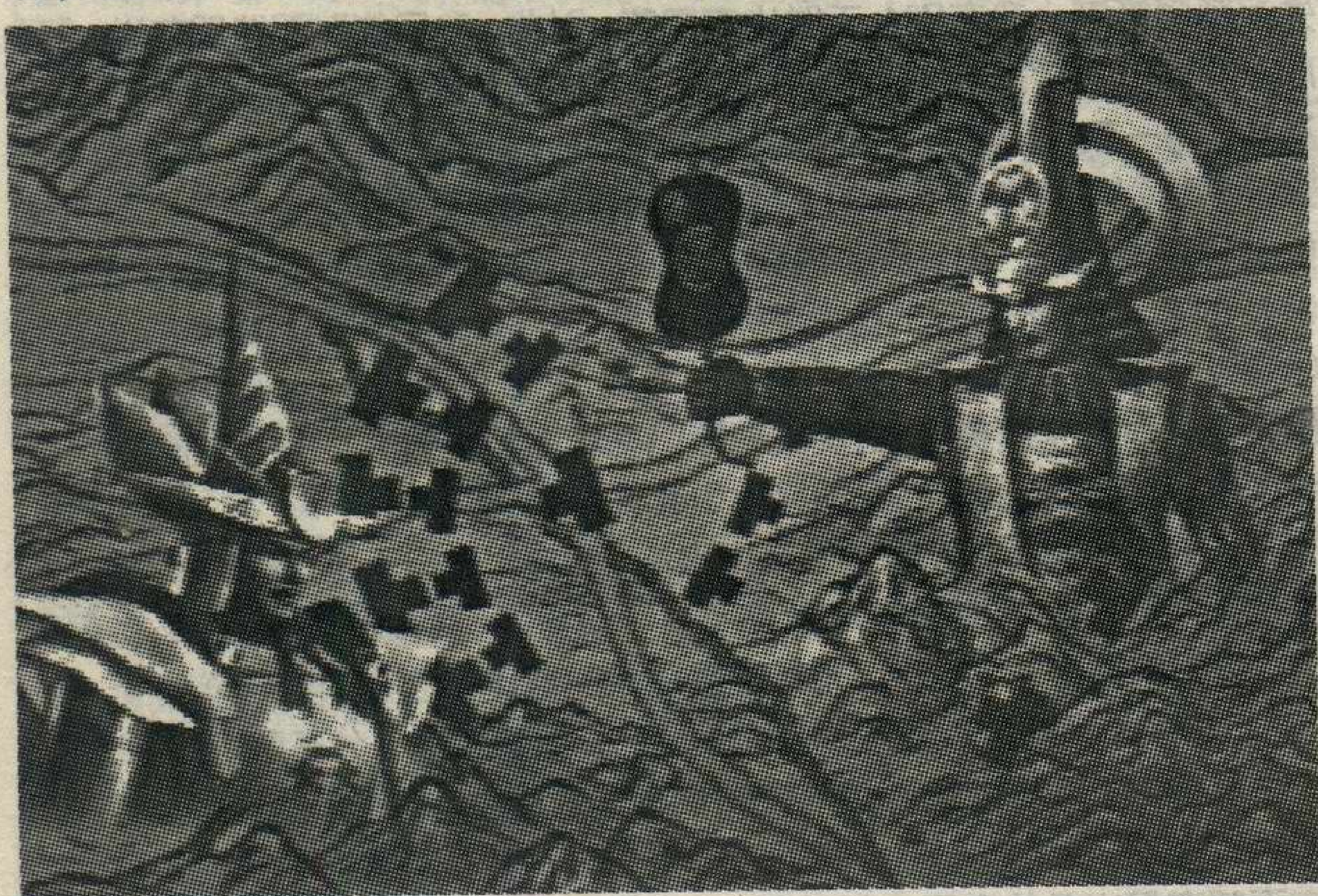
决戰 KESSEN

《决战》完全流程式攻略



一、战略要点：

早在游戏出品前，KOEI 就已经郑重的宣布，《决战》是为对 SLG 有着狂热执着的老玩家所制作，而非初次接触 SLG 的游戏者所可以接受。其实，即使是熟悉 KOEI 的游戏者，在最初上手时对这部作品恐怕也会有些摸不到头脑。



去掉了民政和外交的《决战》实际上更加贴近于刚刚定型的英杰类 SLG，也就是以叙述故事为主，致力表现战场上的阴阳策略和运筹帷幄的纯战争作品。不过，这部作品又吸收了《三国 6》中半即时战略的部分经验，使《决战》成为了 KOEI 有史以来最有魄力、最接近真实的战略游戏。对于这部作品的画面。最初接触的人都会感受到相当的震撼，但时间长了则会被千篇一律的战斗画面搞得腻烦。但是，所有喜欢 KOEI 游戏的人都知道，SLG 玩的是游戏性，画面相对就次要得多，再说战斗和特技画面也可以按掉（这一点来讲 KOEI 倒是还蛮为读者着想的），所以我们大可以不去理会战斗画面中的一些缺憾，好好享受《决战》更加的深层的魅力。

在玩之前，我们首先应该先熟悉一下《决战》的基本系统，有了心理准备，在之后的战斗里就不会因为操作方面的问题手忙脚乱，令阁下应有的强大战斗力大打折扣了。

1、武将的状态：

即使是有十年以上玩历的老 SLG 在最初进入《决战》的作战画面时也会一下子被花版一样的画面给唬住。老实话说，我在最初进入战斗时，也被唬了一下。尤其是手下的大军在游戏一开始时就吼叫着冲向敌人阵营时，习惯一边喝茶一边玩 KOEI 游戏的笔者立即手忙脚乱，在屏幕上搜寻熟悉的图标。



不过，如果你对 SLG 有着相当的了解，那么很快就会看穿这点小伎俩（正所谓关公门前耍大刀）。

武将们的移动和战斗都是自动，而且经常会跑到你的



视野之外。不少不属于直辖武将的外样大名和性格执拗的家伙还会抗拒命令、自己行动，经常打乱正常战略。首先是要及时了解武将们现在所处的形势，否则也就无从谈起指挥作战。如果你仔细观察就能够发现，屏幕的右侧有一列不断变换颜色的武将的小头像，这是控制武将指挥合战的基本指令菜单，同时正在作战的阁下也可以根据头像颜色的变换判断他们目前的战斗情况（点击总大将会出现全军的总体战略指示，点击普通武将领会出现个人的战略指示）。



·背景绿色时

表示行军待机中，可以随时给予指示。



·背景蓝色时

表示与敌军的交战处于优势，不过交战准备中无法接受命令。



·背景红色时

表示于敌军战斗处于劣势，最好脱离战线休整再战。

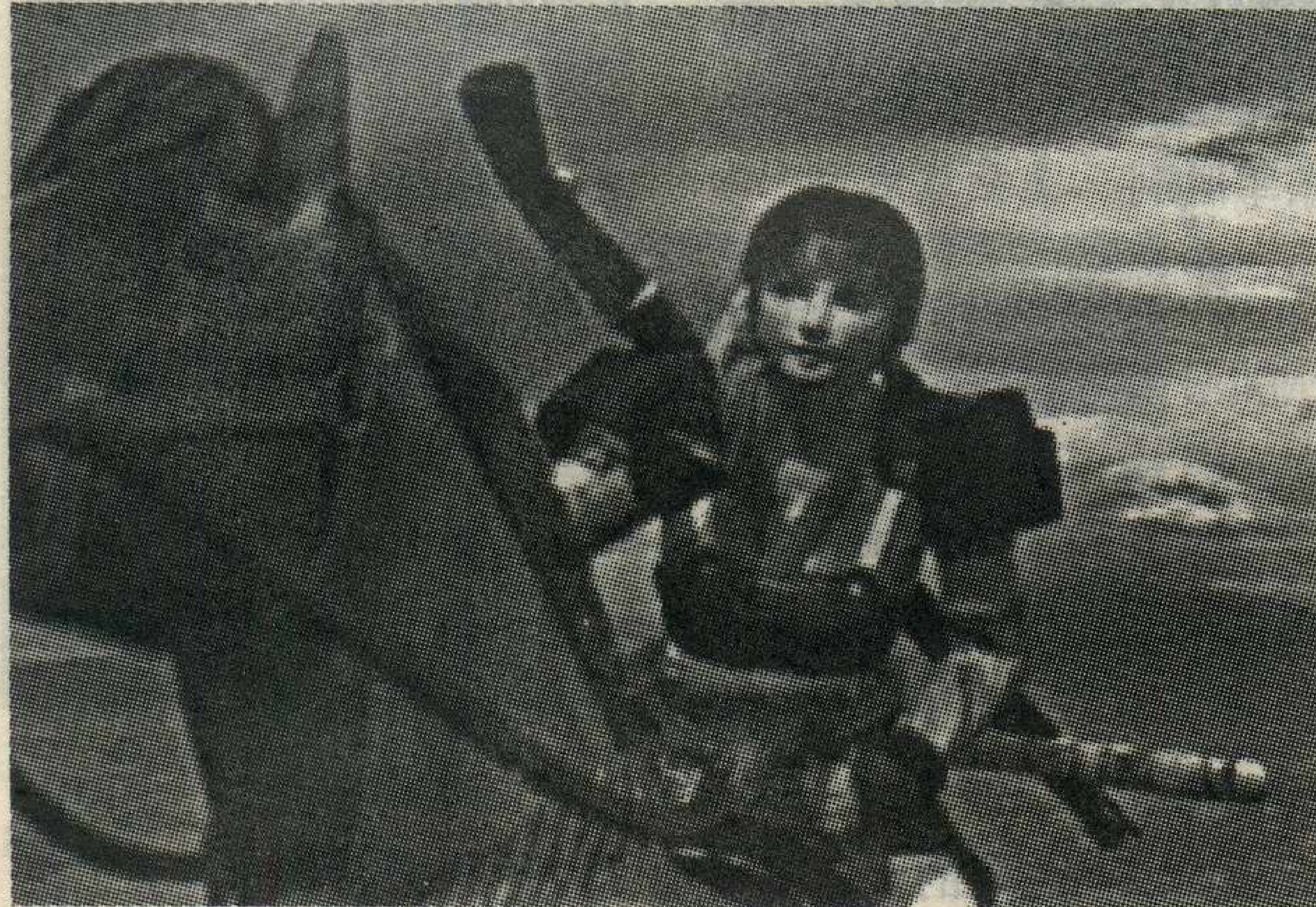


·背景黄色时

表示正在脱离战线，其间不会接受指令。

2、兵种生克及部队的战斗

兵种的相克性是必然存在的，如果能够对之有所了解，并在战争中以我之长攻彼之短，以少胜多就不是很困难的事情了。其实，只要是经常玩SLG的玩家对于兵种相克的理论都会比较的了解。正象《勇敢的心》中英军指挥官所说："四百年来步兵难敌骑兵。"在游戏中也是一样，必须正视兵种问题，在战前认真观察，绝不可草率行事。对于敌



人的步兵和远程攻击部队要以有着强大冲击力的骑兵加以冲击，令之溃不成军，无法使用大炮和铁炮等强力的武器；步兵的作用则是巩固阵地和对被骑兵第一波攻击冲散的敌人进行补完攻击；铁炮等远程攻击部队要放在部队的后面，用威力巨大的火器打击敌人的有生力量（尤其是骑兵），尽可能不要让他们同兵力强盛的敌人直接接触。另外配上相应阵形的骑兵的机动力量也比步兵要强，所以千万要注意部队行动的协调性，防止骑兵部队单兵突入敌人大军团的情况发生，否则纵使有真田幸村、前田庆次之勇，覆没也在所难免。最后要注意的是部队的疲劳度。在发布命令之前先看清部队的疲劳度，较高的疲劳度会导致部队的机动力和攻击力下降，所以这时一定要让部队脱离最前线，在比较安全的地方进行待机休息。

3、占据有利的位置

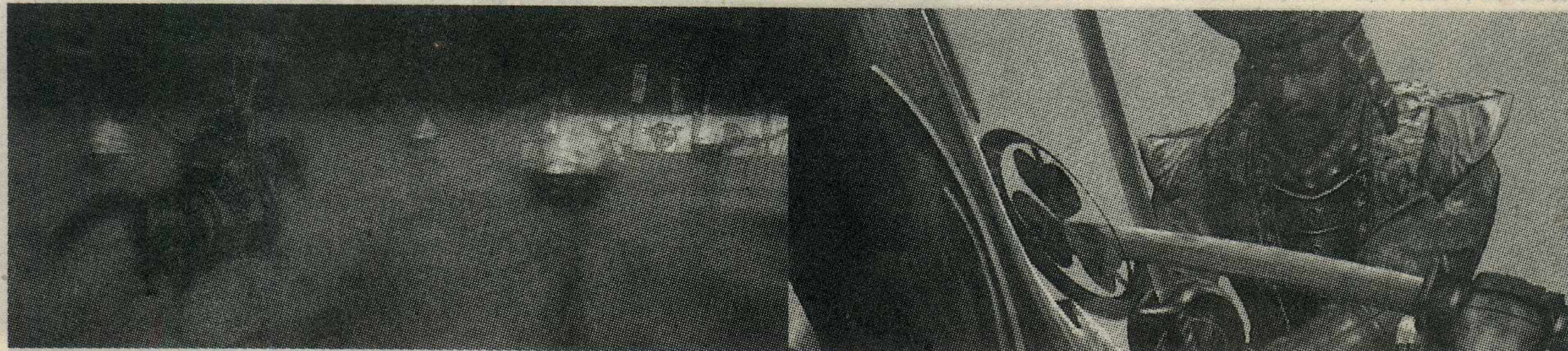
战场上会出现不同的地形，只要占据比较有利的地



形，那么在战争中往往就能够得到优势。表现最明显的是在高阜的山坡向处于下方的发动攻击，在桥梁和树林等比较狭窄的地方阻挡大队敌人的追击。在对于敌人战斗时，利用敌人兵力无法立即集中的时机集中多支部队对之加以包围攻击也非常的必要，这样可以减少我军不必要的兵力消耗，同时也有利于在最短的时间里消灭敌人。特别是在同有名的武将作战时，以单独的部队进行战斗虽然符合武士的精神，却不利于合战。所以最好的战斗方式还是以优势兵力的众多部队加以围歼，如果对方骂你有违士道就让他骂好了，反正胜利是货真价实的。

4、善加利用特殊战术

每个武将都有特殊战术，根据兵种的不同，他们掌握的特殊战术也有所不同。除去"豪腕"之类属于武将本身的特殊战术外，其他武将已掌握的特殊战术都需要根据武将



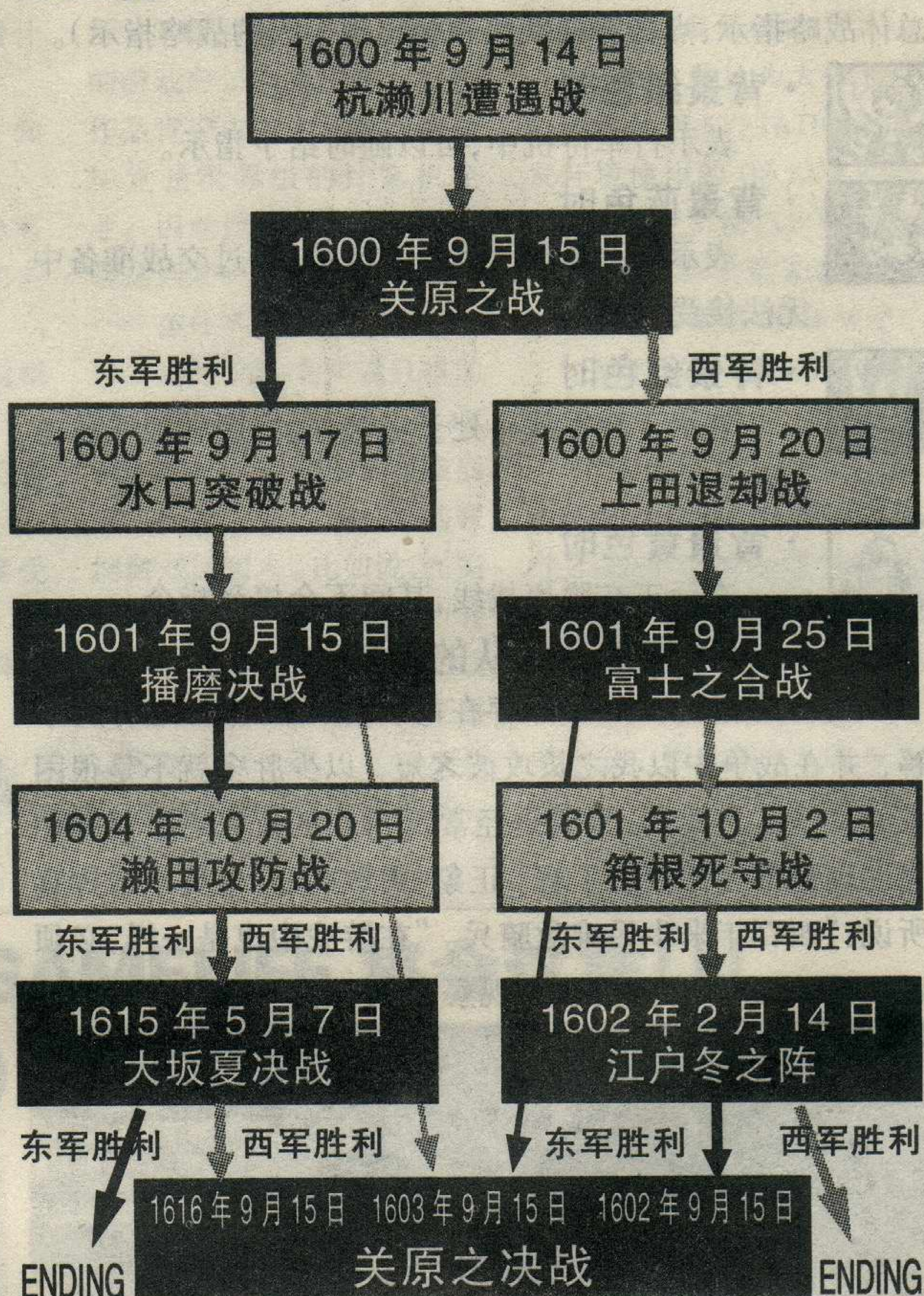


所率领的兵种来确定是否可以使用，所以在战斗之前一定要确认武将所率领的兵种。虽然可以率领综合的部队，但对于那些带兵较少的武将来讲，率领的兵种过多无异于自杀，不光单兵种的攻击力量对会减少，特殊战术的攻击力也会大大减弱。所以千万不要贪多，该果断时就要果断，放弃部分特殊战术的使用机会，索性只让那些武将带可以使用较强战术的兵种反而更加有利。每一场战争胜利后，地图上存活部队的武将都会得到增加特殊战术使用机会的奖励，故在作战中要尽量防止武将部队的坏灭，预定支援的武将也要等待他们到来，这样他们就算没有参加战斗也可以得到奖励。使用特殊战术的基本条件是战意达到80以上，并且进入所要求的攻击范围，在实际战斗中除正常方式外，还可以参考后面的有关表格。



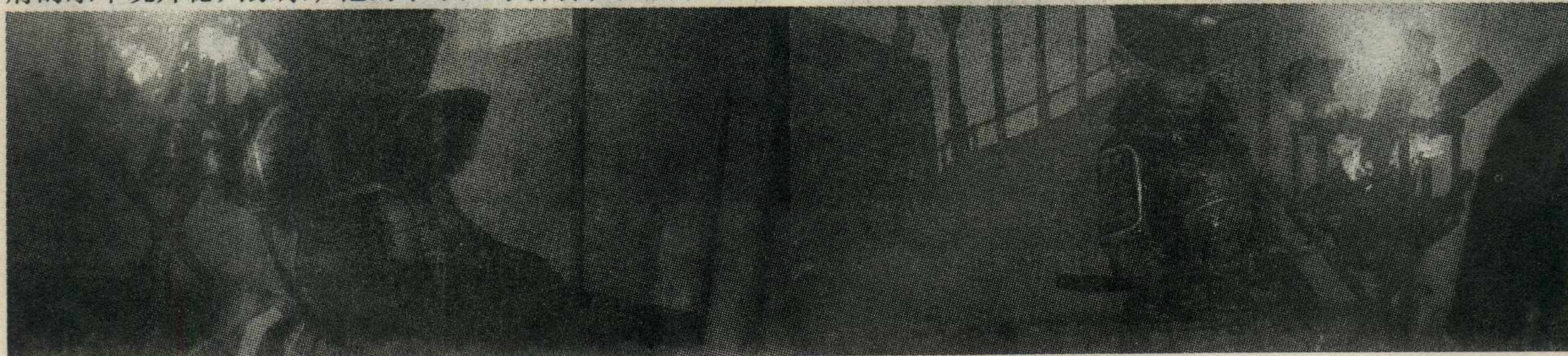
5、战争分支表

在最初开始游戏时，我们只能使用后来建立了德川幕府的东军统帅德川家康，他的手下人才济济，在战争中的兵力也占有相当的优势。实际上，历史上的胜利者正是德川家康，所以使用他作战时必然的也会轻松些。在打穿了德川家康的版面后，西军的石田三成也将可以使用，不过相对的就要困难一些了。无论是东军还是西军，在战争中无论胜败都会进入下一场战争，不过胜与败所可以进入的战场和未来的道路却是大不一样，对历史的发展也会有极大的改变。



二、历史：

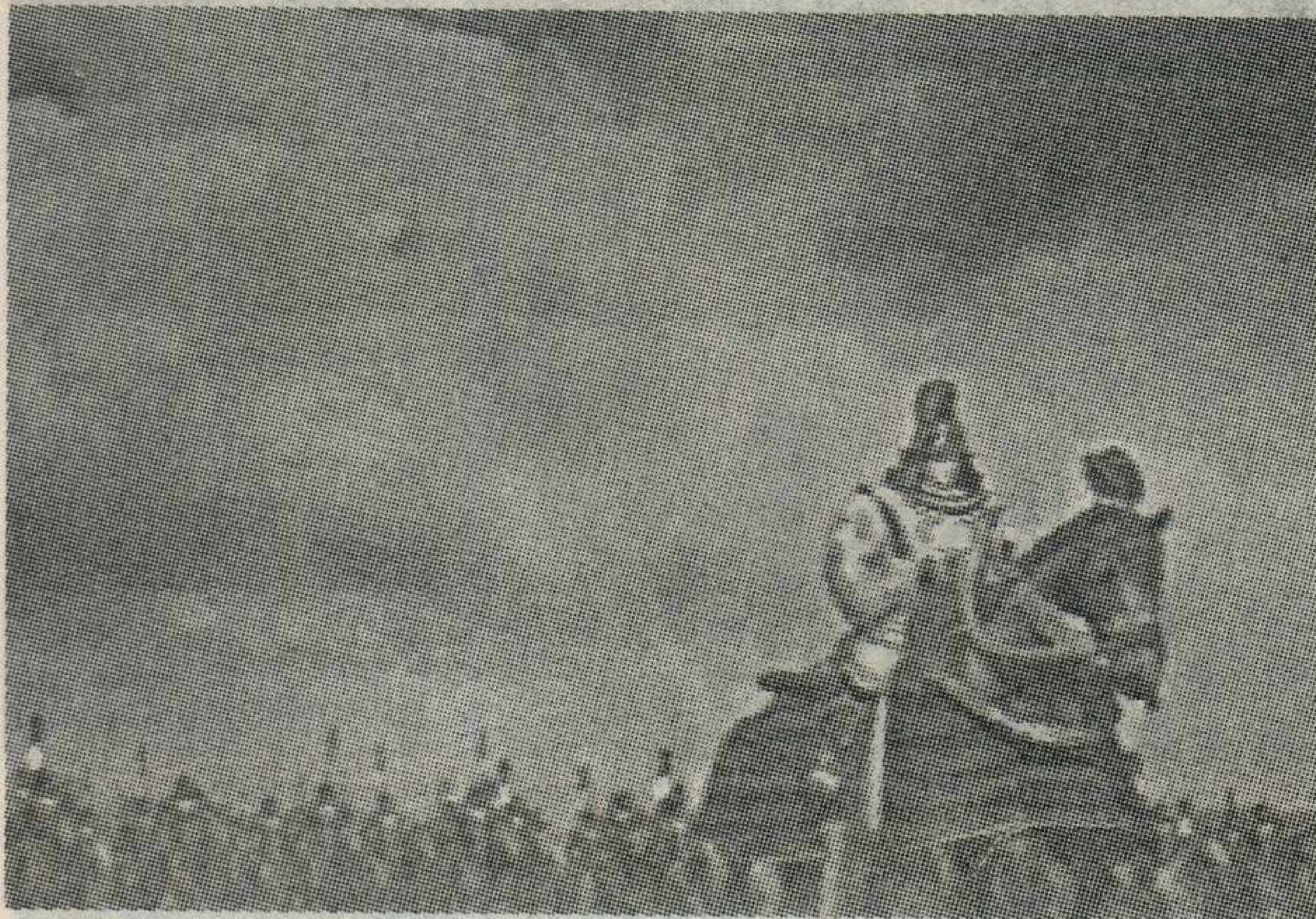
混乱的战国绵延百年，无数实力强大的诸侯尝试着用自己的手去统一日本，结果却都落得个身败名裂、国破家亡的下场。直到飓风般的霸王织田信长的出现，战国割剧的形势才得以改变。然而，就在信长即将发动统一全国的大战时，本能寺的大火却将他的身体与野心共同化为了灰烬，统一的大任落到了信长军关西方面作战总大将丰臣秀吉肩上。在击败同阶级的竞争对手后，秀吉使用刚柔并济





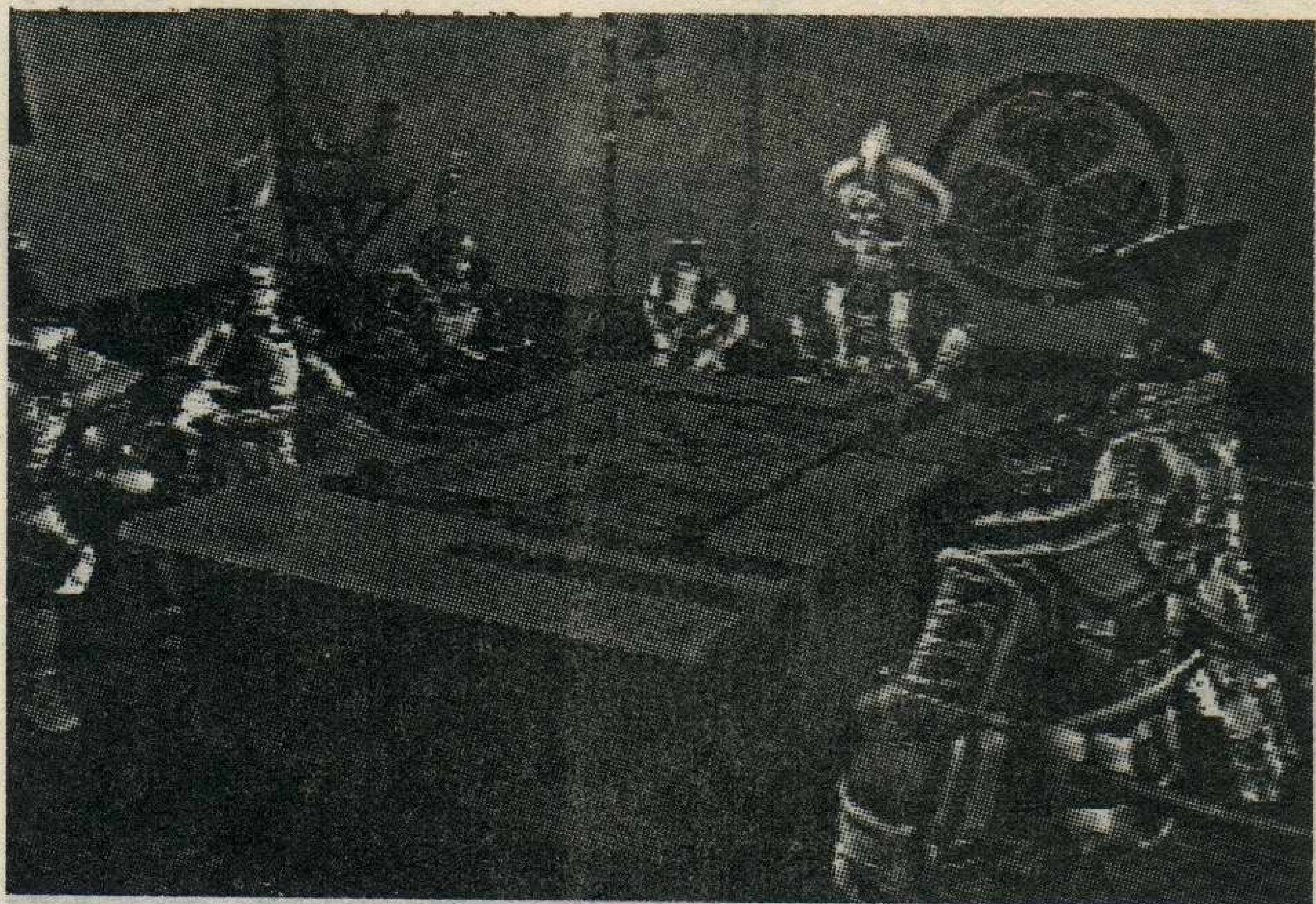
的手段收伏了各地的大名。然而，秀吉的政权却如同草叶上的露水毫不稳固，各地有野心和实力的大名大有人在，他们伏下身子向秀吉臣服的同时，都在暗暗的积蓄在战争中消耗力量等待秀吉生命的终局。在这些人中，最有希望的当属治理着关东八国，统帅着有狗一样忠诚的三河武士为核心的旗本八万骑，表面上对秀吉无比忠诚，却信奉着"杜鹃不鸣则待之鸣"的德川家康。

秀吉所发动的对朝鲜的战争对于家康来讲恰恰是个好机会。这场战争消耗了秀吉所依靠的关西势力的力量，导致了秀吉所信任的美浓派（文吏派）和尾张派（武断派）的仇视，大量经手的战略物资使家康得以组织更加强大的军队。



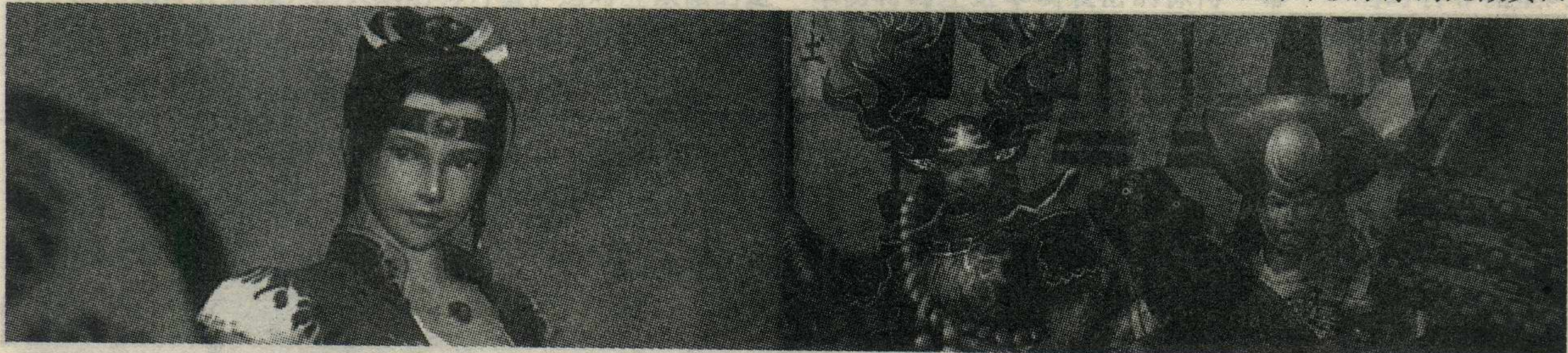
七年之后，朝鲜战争结束，秀吉也死了，机会终于来临。为了牵制家康，秀吉在生前组织了以德川家康为笔头的五大老（全部为领地在百万石左右的大大名）和石田三成为笔头的五奉行（全部为侍奉秀吉的亲信），两个统治机构相互扶持、相互制约，以达到在秀吉死后能够继续维持丰臣政权的目的。

然而，在五大老中唯一能够同家康对抗的加贺、能登大名，秀吉生前的好友前田利家突然逝世，导致五大老的均衡势力开始向家康一方倾斜。另一方面，冲动的石田三成开始在政治上向武断派发难，致使武断派全体倒向了家康一边，秀吉家臣团的基本势力也开始分裂。发现家康阴谋的三成再度愚蠢的将矛头直接指向家康，令那些原本就在对他充满疑虑的外样大名们人人自危，团结在了家康的身边。同时，家康表面上装可怜，私下里却一面勾结那些对三成抱敌视或不信任态度的势力，一面利用各种政治手段向三成进攻，迫使其离开大坂城秀吉后继者秀赖的身边。



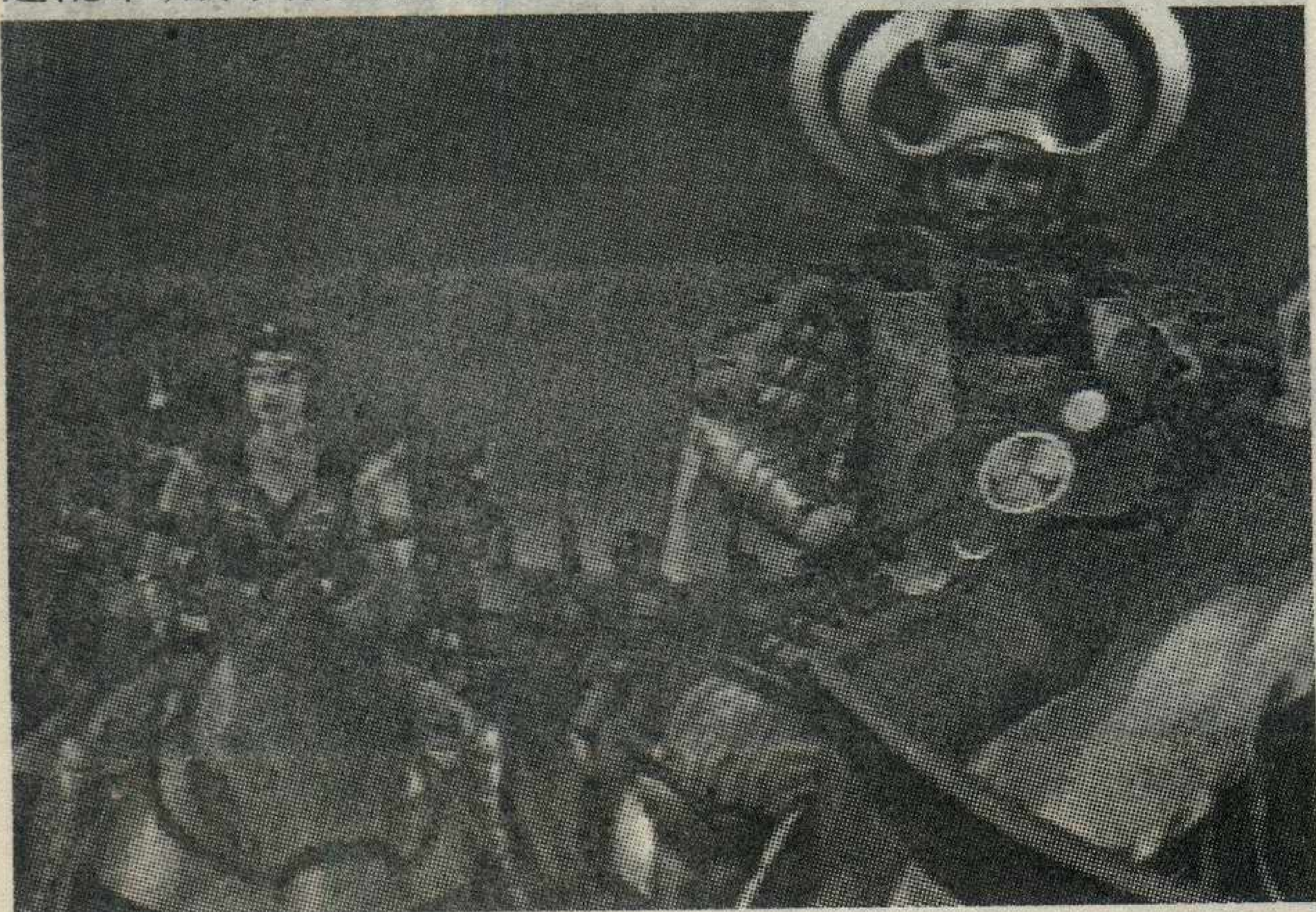
1600年，家康借口五大老之一的上杉景胜谋反，率领由武断派和旗本组成的主力部队发动了会津讨伐战。就在家康出兵后，三成果然不听军师大谷吉继和岛左近的劝阻，起兵攻击德川家臣鸟居元忠防守的伏见城。得知消息的德川家康大喜过望，立即掉转矛头直扑三成。为了能够名正言顺，三成拥戴了实力仅次与家康的五大老之一的关西大名毛利辉元为统帅，又联合五大老的其余二人宇喜多秀家和上杉景胜，组织大军八万，由西向东进发（西军）；掉转方向的家康也拼凑了七万大军，由东向西进发（东军）。两军最终在美浓国的关原遭遇（这时，日本全国的大名也决裂成东西两派，相互敌对）。

首先到达关原战场的三成占据有利地形，布置了鹤翼之阵，准备合围歼灭东军。家康在事先派遣了自己的儿子秀忠率领三万八千大军走信浓的山道，准备偷袭东军的侧翼。然而，秀忠在经过信州上田城时，却被家康的死敌真田



昌幸以区区两千人钉住八天，耽误了进军的时间。此时，梅雨季节也悄悄的来临，连续几日未曾停息的大雨致使东军引以为荣的铁炮部队无用武之地，看到不利形势的四万余武断派大名的部队也开始动摇。现在，家康唯一的制胜筹码之剩下西军中不坚定分子暗自送来的厚厚一叠效忠信。天明时分，绵延的小雨居然停了下来，东军大将井伊直政和福岛正则首先乘大雾率领本队突出本阵，向对面的西军发动攻击，两军的其他部队在他们的带动下也开始交战。值得东军庆幸的是，西军的那些动摇分子虽然没有立即如约倒戈参加东军，却都按兵不动，真正在同东军战斗的只有以三成和宇西多秀家为主的不到三万人，在兵力上东军暂时具有了优势。可是，这些西军的参战部队无不以一当百、英勇奋战，原本战斗意志就不强的东军被打得乱逃乱窜，战争陷入僵局。





怒火冲天的家康秉着“赌一把”的心情命令铁炮头孙兵卫的铁炮队向观望部队中兵力最强大、胆子却最小的小早川秀秋发动齐射。秀秋胆战心惊，立即将自己的一万余部队全部投入了战场，冲破三成的侧翼直突本阵。这时，正在观望的其他部队见秀秋加入东军，也纷纷从自己隐藏的地方杀出，向西军发动进攻。已经成为强弩之末的西军奋战部队立即崩溃，西军的统帅毛利也退入了大扳城。关原之战以东军的胜利而告终。

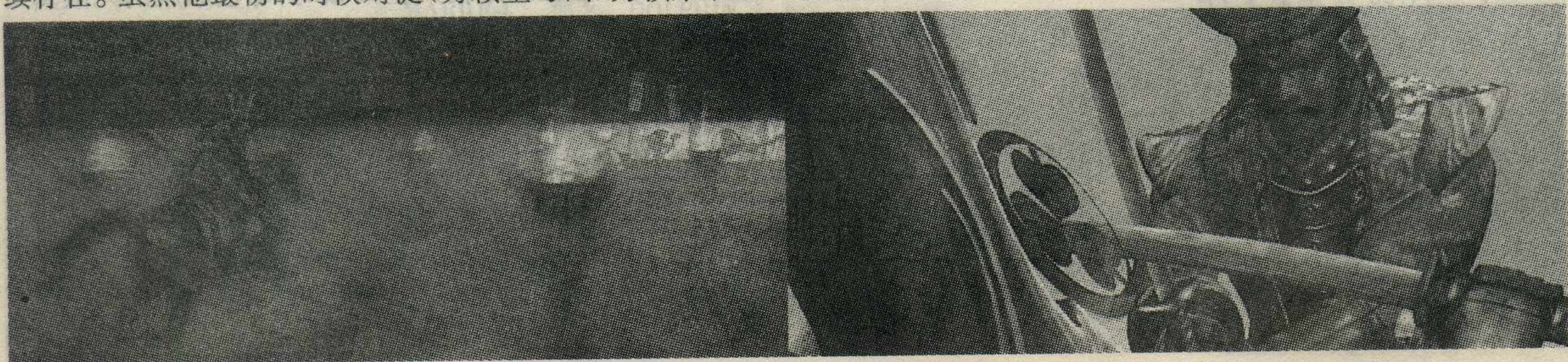
战后，西军实际统帅石田三成被运送到京都，示众三日后在三条河原用竹锯锯了两天方才死去。剩下的西军大名或被处死，或被没收土地和流放。

消灭了三成的家康绝不会允许大坂城的丰臣政权继续存在。虽然他最初的时候对淀(秀赖生母)和秀赖采取了安抚的手段，但当西军的大名被全部消除，德川幕府一确立，他就立即以“方广寺钟铭事件”为契机在1615年宣布对大坂的战争。

此时，大坂城里已经聚集了以真田幸村和后藤基次等大坂七将星为首的十一万西军的残余部队。为了消灭他们，家康集中了主力部队二十余万，进行征讨。在两军最初对垒的大坂冬之阵中，由于大坂城中的军队依靠坚固的城墙拼死防守战争被无限期的拖延。家康集中大炮轰击大坂城天守阁，迫使大坂城的实际统治者淀姬同意了拆毁大坂城外围城墙和填平护城河的和谈要求。



转过年来的1616年夏天，家康再度发动攻势。失去了城墙的大坂成为了一座裸城，守城的丰臣将兵唯有开城一战。在最后的天王之战中，丰臣军在真田幸村八千赤备军的带领下，顽强奋战，真田军甚至还几次突击到了家康面前。但是，胜利毕竟已经属于了家康，即使是幸村这样的旷世良将也只有在无奈的叹息中悲惨倒下。大坂夏之阵发动



的第二天，淀和秀赖自杀，战争结束。

家康在战争结束的第二年死去，德川幕府的基石在火与血中稳固，之后是长达二百余年的太平盛世……

四、战役：

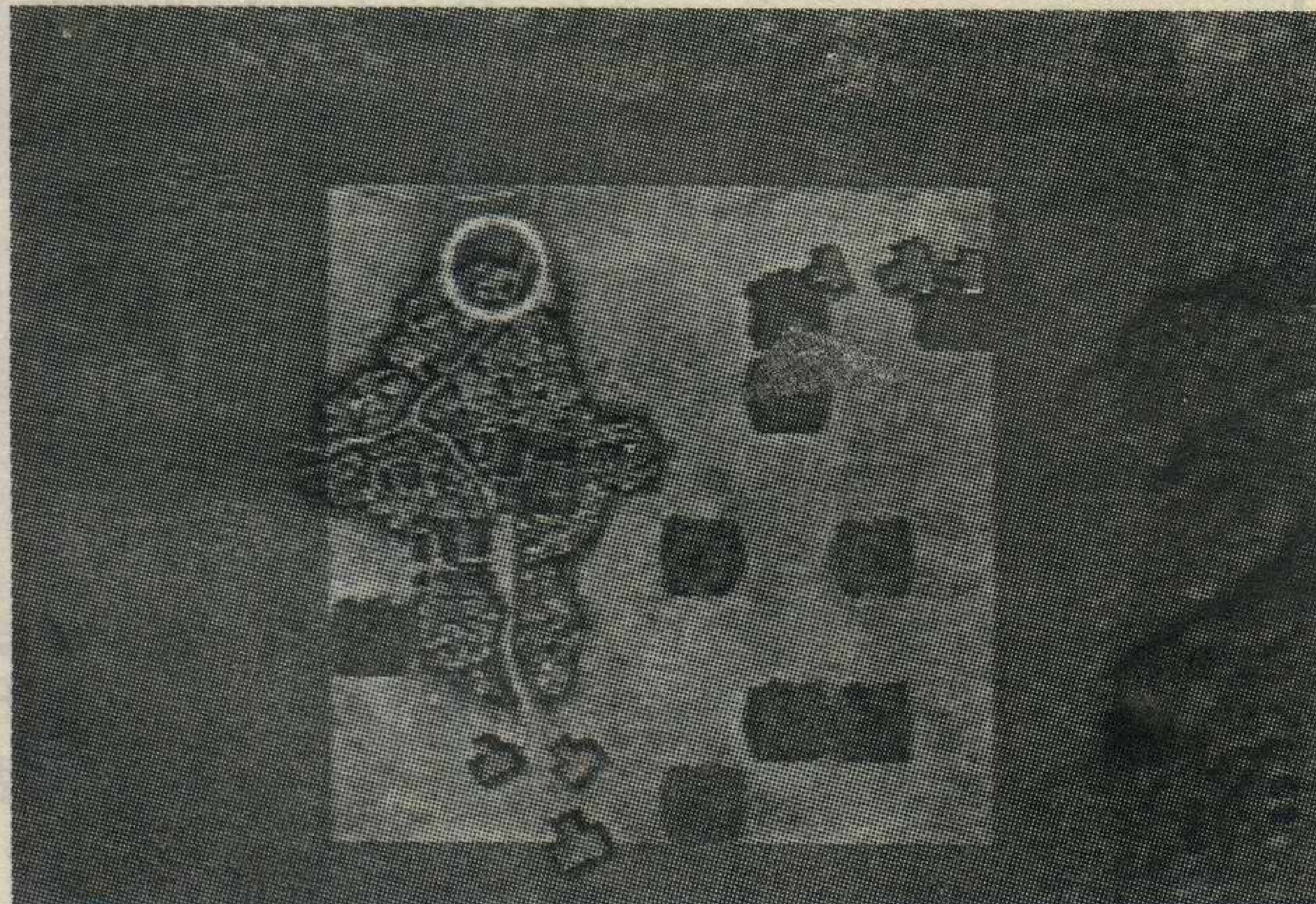
1、杭濑川遭遇战（1600 年 9 月 14 日）

战前情节：



时间是关原合战的前日，即将进抵关原的东西两军前锋在杭濑川遭遇。从薄雾中，石田三成看到了对面成片的“德川葵纹”，另一方的德川家康也隐隐约约的窥见“大一吉万”的战旗。完全没有准备的双方被迫开始了这场完全没有把握的战争。

游戏开始：



这是真正战争的前奏，目的仅仅是为了让游戏者熟悉操作。所以，双方的军队都只有三支。无论是在什么难度进行游戏，我们在这里需要注意的都是千万不要让我军突击，因为那样会被敌人的大炮削弱力量。这时应该做的是将除主将外的部队放在两边，等待敌人的骑兵部队脱离本队冲到我们的面前（东军可能是本多忠胜和井伊直政，西军是岛左近），然后先用重炮轰击，然后再以三队一起围攻。只要消灭了这支敌人最强的骑兵，那么我们就可以再度集中兵力攻击其他部队了。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。不过如果在指定时间了如果仍未分出胜负，那么电脑就会以双方所剩兵力的百分比来决定谁是最后的胜利者，手上所剩兵多者为胜。如果再次相同，那么就会一消灭的部队数来决定胜利者。如果最后还是相同，那么就会判游戏者胜利（我想这可能几乎是不可能的事情）。

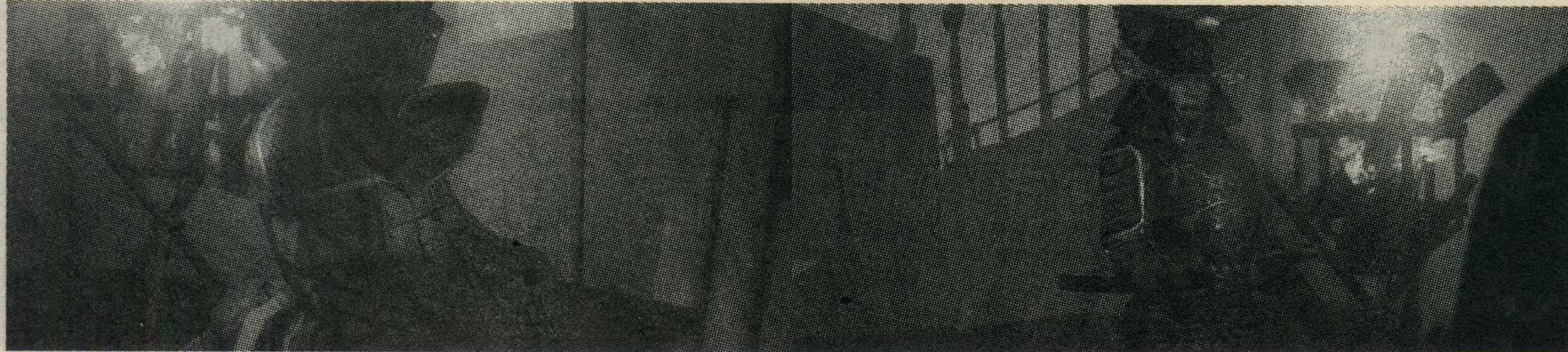
2、关原合战（1600 年 9 月 15 日）

战前情节：



浠浠漓漓的小雨下了还几天，连天都好象被水浸透了一样灰蒙蒙的。西军的将士们士气高昂地向关原挺进，无论是总大将还是小西、岛津各队都对胜利充满希望。毛利本家的小早川秀秋和吉川广家等人却左顾右盼，好象有什么心事。尤其是小早川，对于小西等将领对他的傲慢态度又怕又恨，但又似乎无所适从。

另一方面，德川方面已经在距关原不远的地方布下了阵势。此时，疾驰而至的德川四天王之一的井伊直政已将西军到达的消息报告给了家康，细川、福岛等外样部队述说着对三成的仇恨，要求决死一战，黑田长政却想起父亲稀代军师黑田如水对他所说的话：趁天下大乱的时机，割据整个九州。家康眼前浮现出了几天前在行军路上遭到西军勇将岛左近单骑袭击的惊愕一幕——当时若非侧室阿

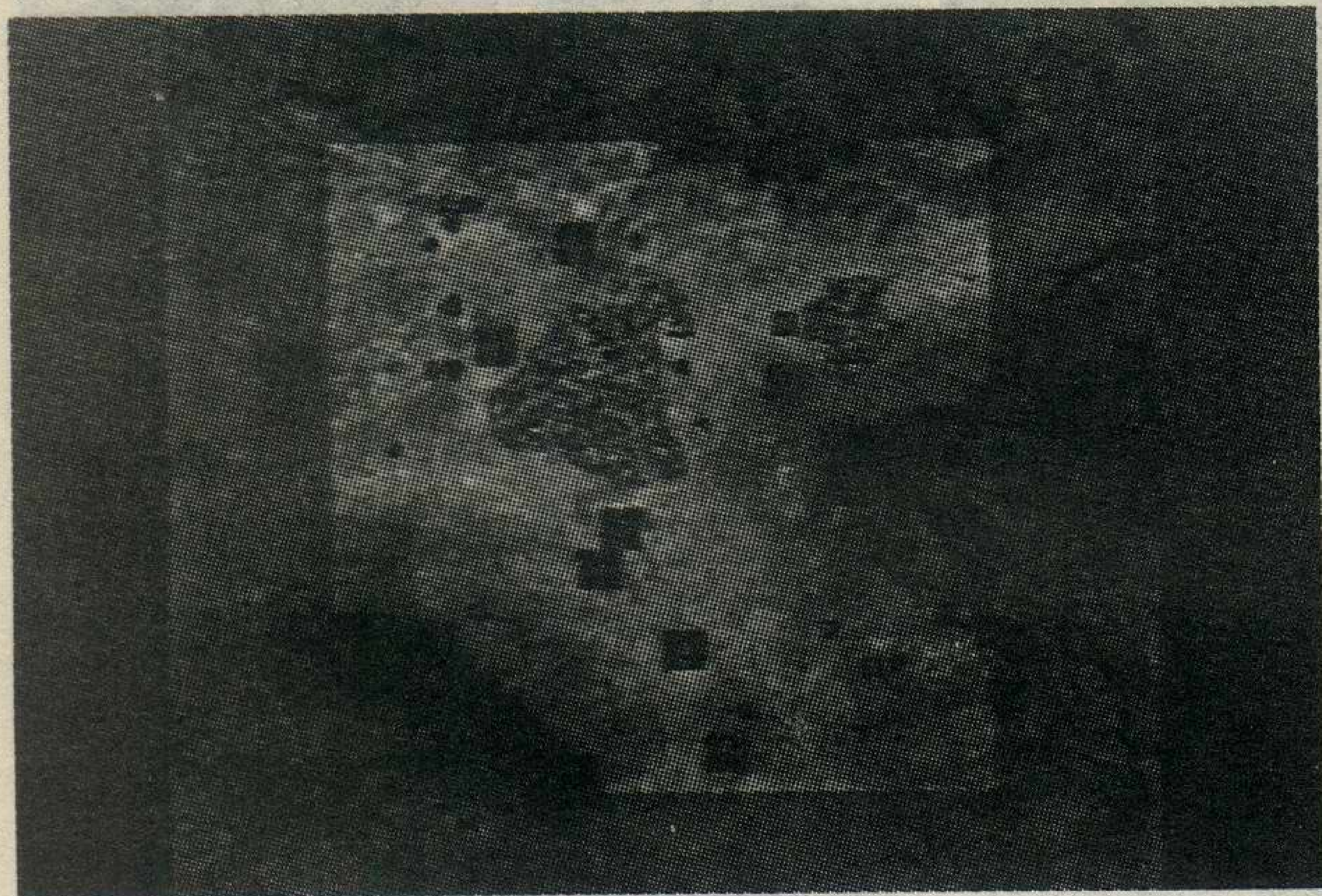




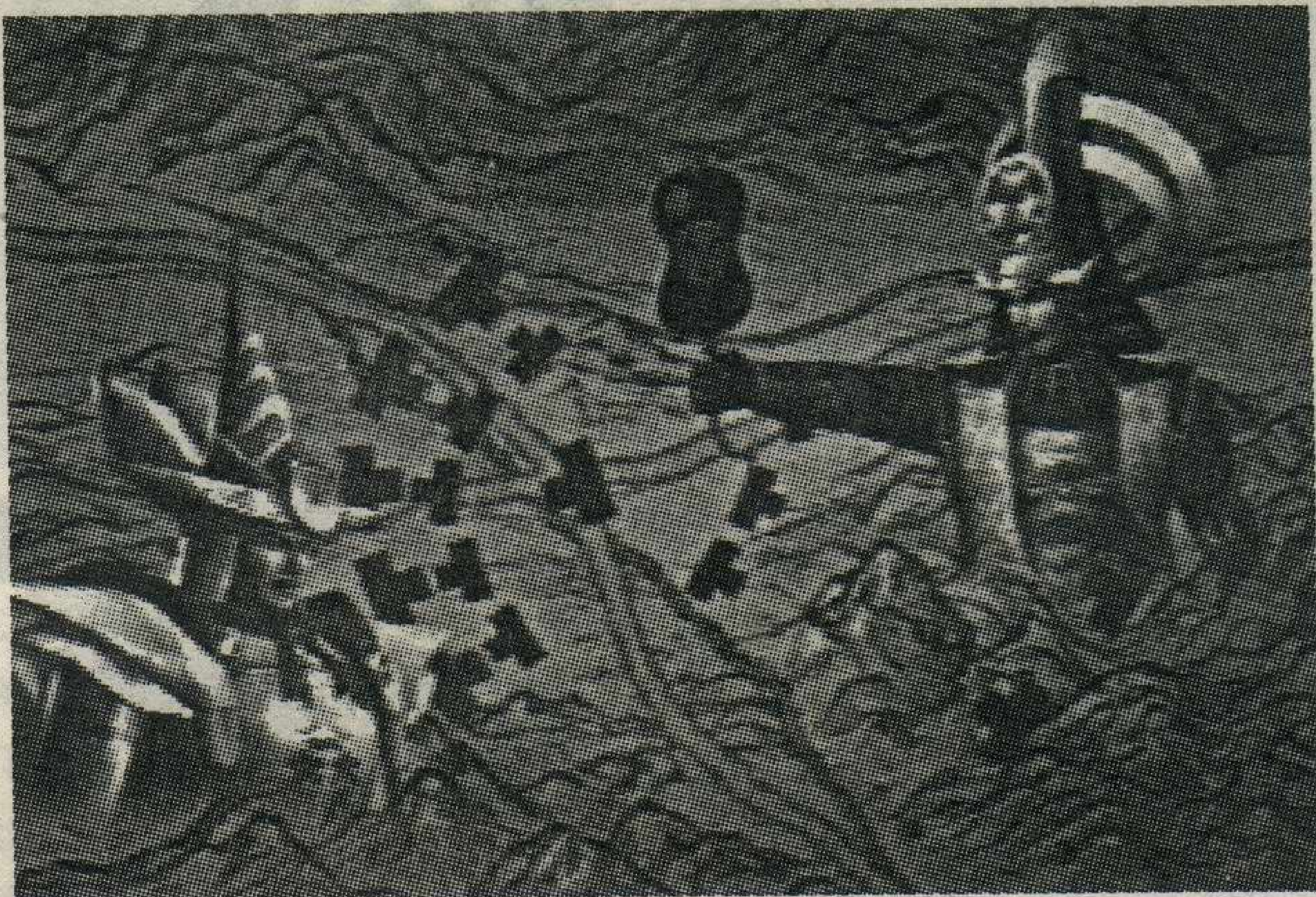
胜相救，那么被切为两段的将不是头盔，而是家康的脑袋……

第二天，雾气弥漫的关原战场。胜券在握的三成志得意满，坐在山上的家康却似乎看到了早已在本能寺的大火中死去的战友织田信长。望着隐现于天籁的霸王的背影，听着他的激励和教诲，对于胜利已完全失去信心的家康感觉到了心中燃烧的火焰。他终于鼓起勇气拔出决定着东军七万将士命运的太刀，向西军的方向猛然一挥——迷雾象被刀劈到般向两边散去，显露出山下漫山遍野的东军士兵……

游戏开始：

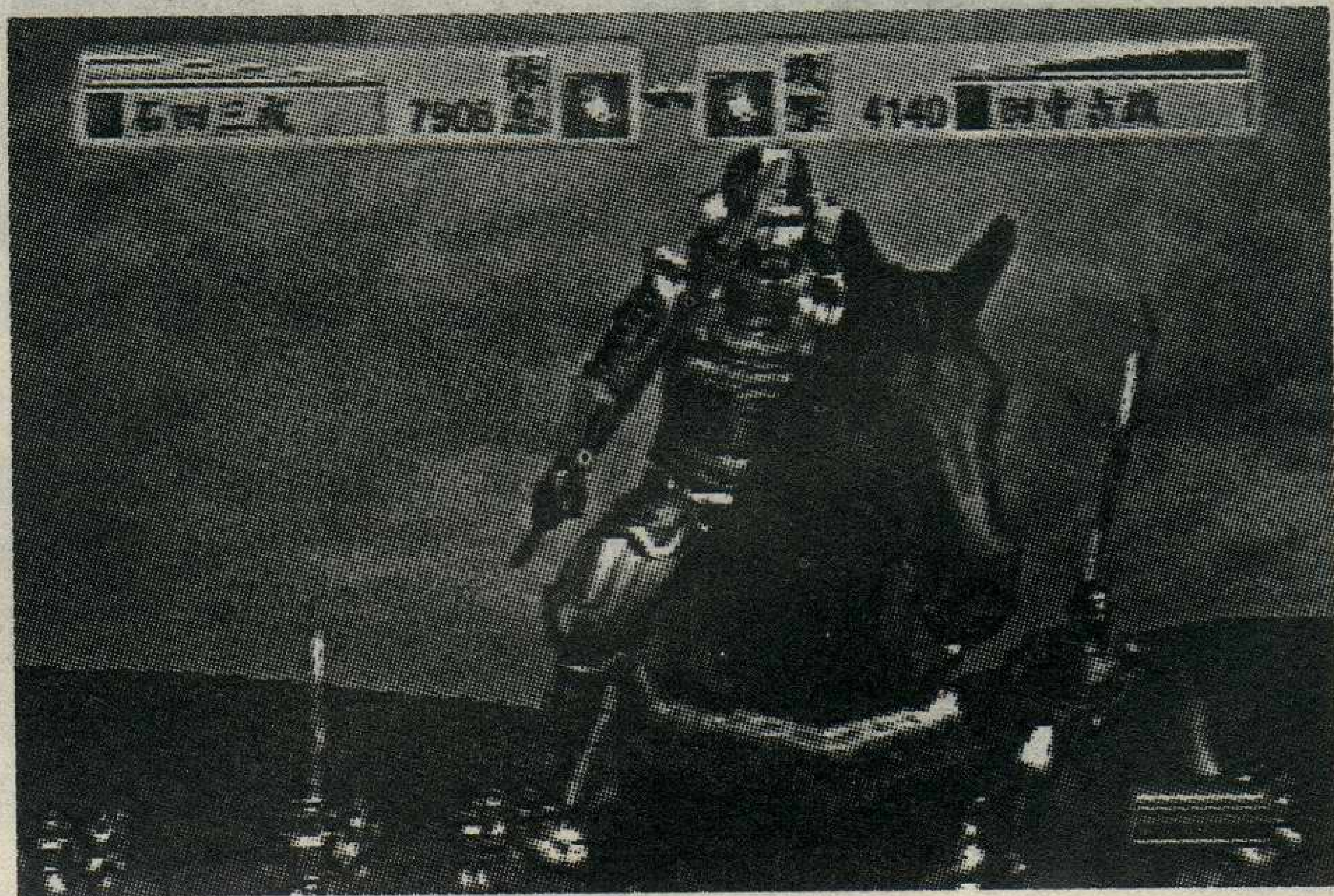


在战争以前的作战会议上，一定要对敌人动摇分子进行战前的说服工作。在西军的立场上可以使敌人的部分部队不介入战争，减少初期同敌人交战的补充兵员，以集中兵力消灭本多忠胜等勇将；在东军方面则可以使以小早川为主的毛利本家站在不战的立场，并在战争的关键时刻站在你的一边。合理的安排好阵形也是非常重要的事，尤其是面对西军的大鹤翼阵，东军的部队不如索性密集排列，在战斗中全军直指三成的本阵（注意：一定要将铁炮和步兵等机动力较差的放在最前面，骑兵拉开距离放在比较靠后的位置，以免高机动力部队突击过快被敌人痛歼）；如果使用的是西军，就要将庞大而松散的鹤翼阵收拢，以免东军全力攻击一翼。另外，小早川、毛利、吉川等毛利本家部



队一定要放在战线的最前方（在战争开始不久，毛利本家的诸位就会召开会议，决定不参战，而小早川更是左顾右盼，踌躇加入哪一边），以使他们首先遭到东军的攻击，迫令其主动攻击敌人。

战争开始后，无论是使用哪一方，一定要利用敌人阵形的弱点，赶快在其汇合前歼其一部。使用东军时，首先要



消灭突进最快的岛左近和岛津义弘，切忌攻击小早川，以免其倒向西军，所以对于拥有大炮又距离小早川极近的大谷吉继索性不要理他(反正挨几炮又死不了)。在攻击了一





轮后，虽然可以干掉西军的部分主力，东军的兵力必然已经消耗极大，而西军援军长宗我部盛亲的6660名骑马铁炮恐怕已经赶到，深入敌人腹地的东军精疲力竭，决然不要与这支生力军硬拼。不如全军后撤，占据有利的地形，一面集中力量组织防守，一面等待我军池田、山内和浅野这三队援军，他们虽然战斗力不不强可总兵力将近20000人。有了这几支部队，小早川的10000部队就一定会因为看到我军的优势而在西军背后发动攻击（我们在这里可以充分感受到家康当年等待小早川时的焦躁心情）。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

关原之战 EVENT 发生条件

烦恼的小早川秀秋

进行了叛变工作，西军的士兵数目被减至一定数值时

小早川秀秋的叛变

进行了叛变工作的状态下，东军取得优势时便会发生

岛津义弘之敌中横断

岛津军士兵数目在一定数值下进入战斗

安国寺惠琼的说服

西军的士兵数目被减去一定数值时发生

毛利一族的百年之计

进行了叛变工作的状态下，自动发生

石田三成与福岛正则之战

三成与正则的战斗开始时发生

石田三成与细川忠兴之战

三成与忠兴的战斗开始时发生

德川秀忠迟来的参战

东军的士兵数目所剩无几时发生

胜的活跃

当家康部队将被消减后

3、水口突破战（1600年9月17日）

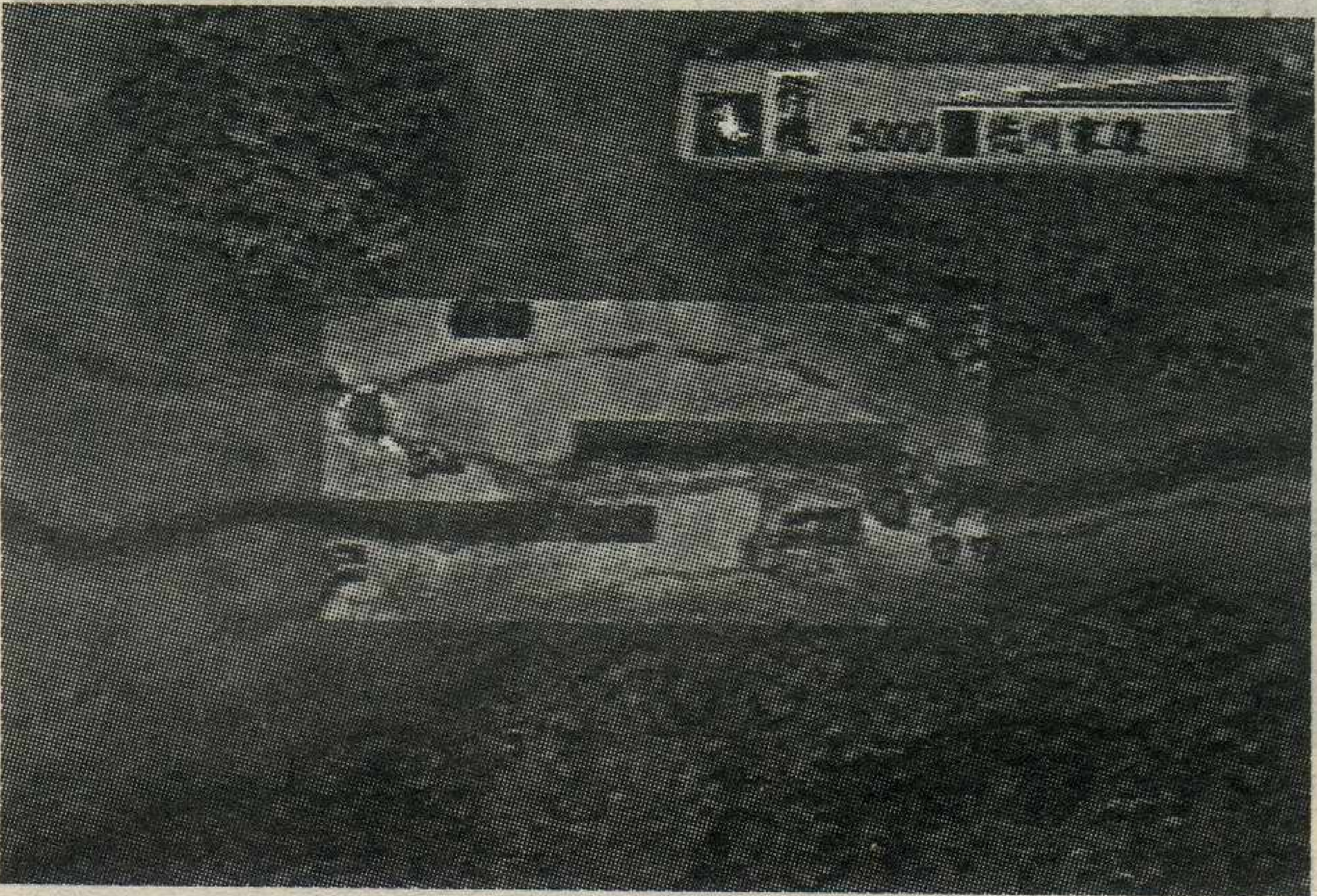
战前情节：

在东军胜利的情况下，将进入水口突破战。败逃的三成、左近、岛津等部队与长宗我部盛亲和长束正家的部队汇合，一面阻止东军的追击一面西逃。在近江的水口，三成残部和家康的追击部队发生遭遇战。

游戏开始：



其实在这一战中，双方的无论是使用东军还是西军都没有多少便宜可占，大家兵力完全相等——五比五。但是，假如使用东军的话，西军会在一开始的时候就向左上方的指定区域逃跑，所以我军可以一面防备敌人主力逃亡，一面集中主力一个一个的对他们的快速部队加以歼灭。岛津与左近的部队都只有一千余人，攻击力又较强，所以首当其冲的应该将他们消灭，之后再腾出手来收拾三成就比较有把握了。如果是在西军的立场，部下的生命都不是那么重要的，能够集中力量消灭德川更好，如果不行的话就让部下们吸引住敌人的主力拼命抵挡，以使三成、岛津和长宗我部安全逃到指定地点。



胜利条件：

敌总大将部队全灭；西军还会有另外一个胜利条件，就是让石田三成、岛津义弘和长宗我部盛亲逃脱。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。





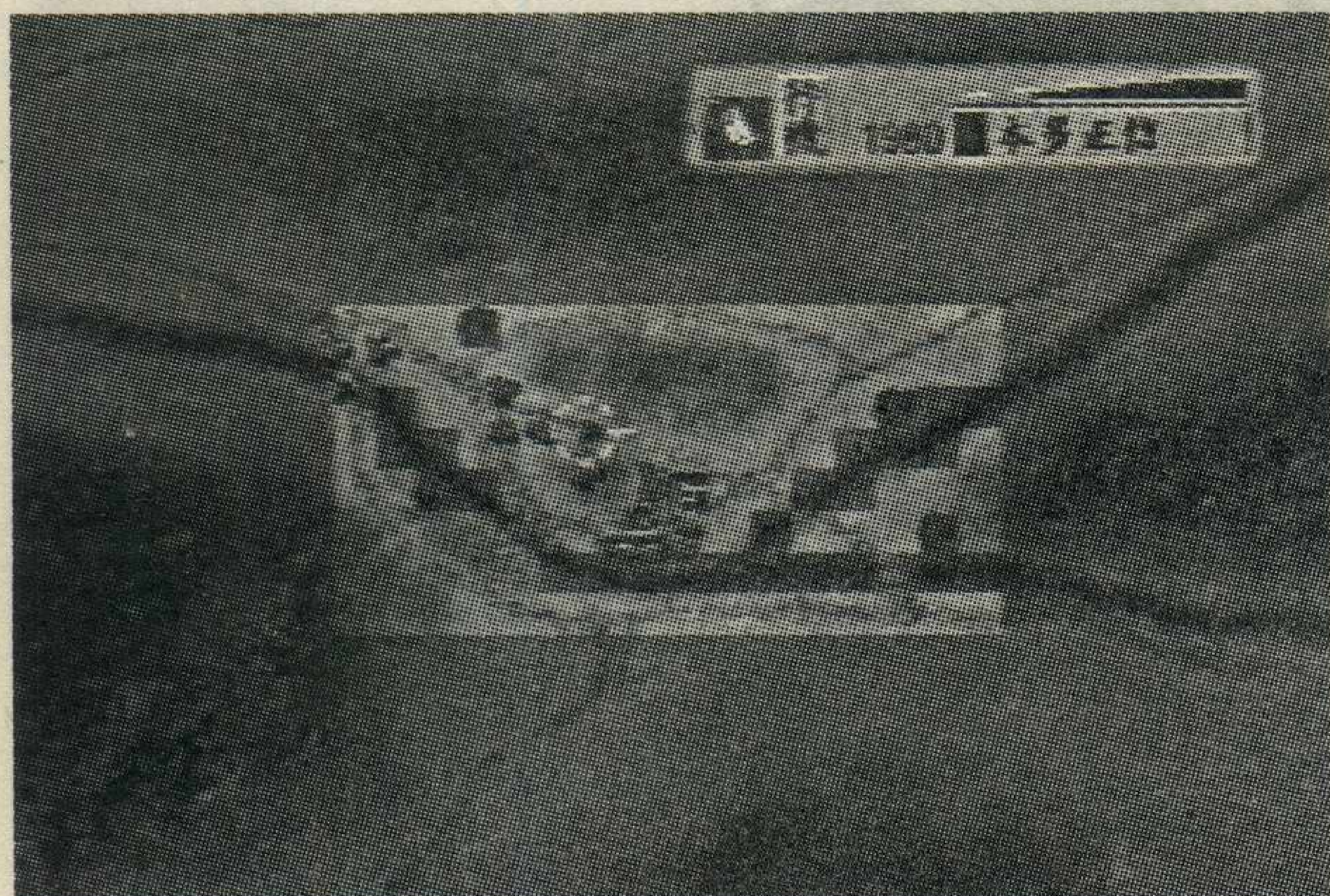
4、上田退却战(1600年9月20日)

战前情节:



当西军在关原取得胜利时，将会进入上田退却战。兵败向东方逃窜的家康与德川秀忠的援军汇合，在他们逃到信浓上田城附近时，附近的山顶竖起了一大片红色的六连钱战旗帜——德川的死敌，真田昌幸、幸村父子出现了。

游戏开始:



在使用西军时，东军会在战斗一开始地板时候就向地图的右部逃亡。然而家康万万没有想到，靠近脱离地点的树林里隐藏着真田昌幸、幸村父子的5000精锐部队。西军的部队在开始时消灭战斗力较强的神原康政和只有1980人又很弱的本多正信后，大可以在将大炮和铁炮施放一空后让遭受了巨大伤亡的东军自由逃亡。当真田的伏兵出现并堵截在桥头时，胜利的天平将倒向我们的一边。可以使用忍者部队的真田幸村一定要善加利用，他所独有的特殊战术“忍军突击”威力相当于大炮，如果善加使用可以一己之力重挫几倍于己的敌人。在使用东军时，索性就不要逃跑，因为只要不向右部逃跑，真田的部队就不会自动出现，敌我双方的兵力对比会保持在五比三这个对我军有利的数字。

胜利条件:

敌总大将部队全灭；东军还会有另外一个胜利条件，就是让德川家康、德川秀忠和神原康政逃脱。如未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同杭濑川遭遇战。



5、播磨决战(1601年9月15日)

战前情节:

水口突破战之后，趁东西军混战而趁机崛起，联合加藤清正和立花宗茂统一九州的黑田如水怀着统一天下的野心加入了战团。由于三成的不利，重新整合的西军指挥权落到了黑田如水手中；同时，步步进逼的东军在这种情



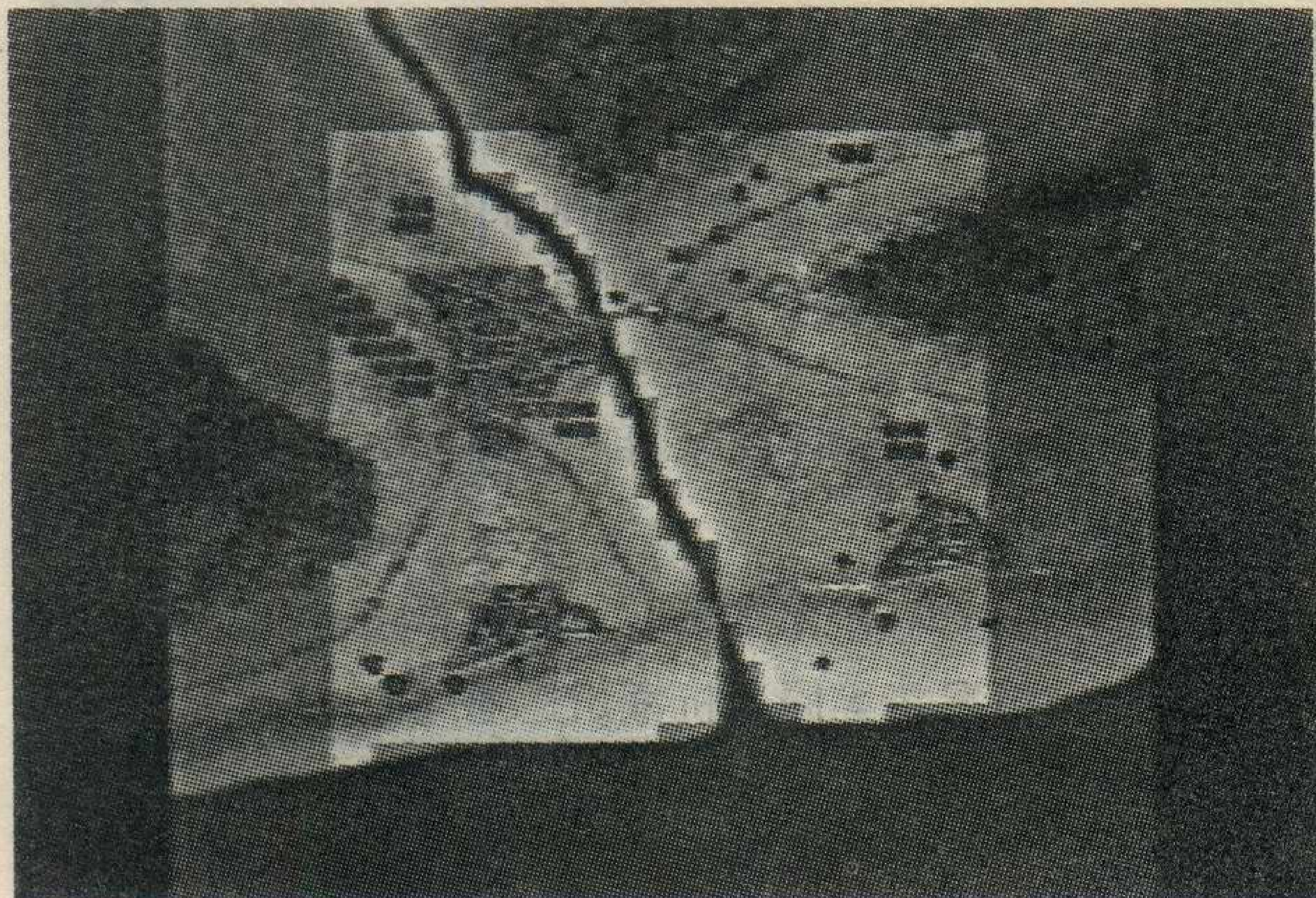
况下也集结了相当庞大的兵力。忠实追随着西军的真田幸村不禁回忆起父亲昌幸在九度山死去时的情景，伤感万分





……东西两军在黑田的老家播磨展开决战。

游戏开始：

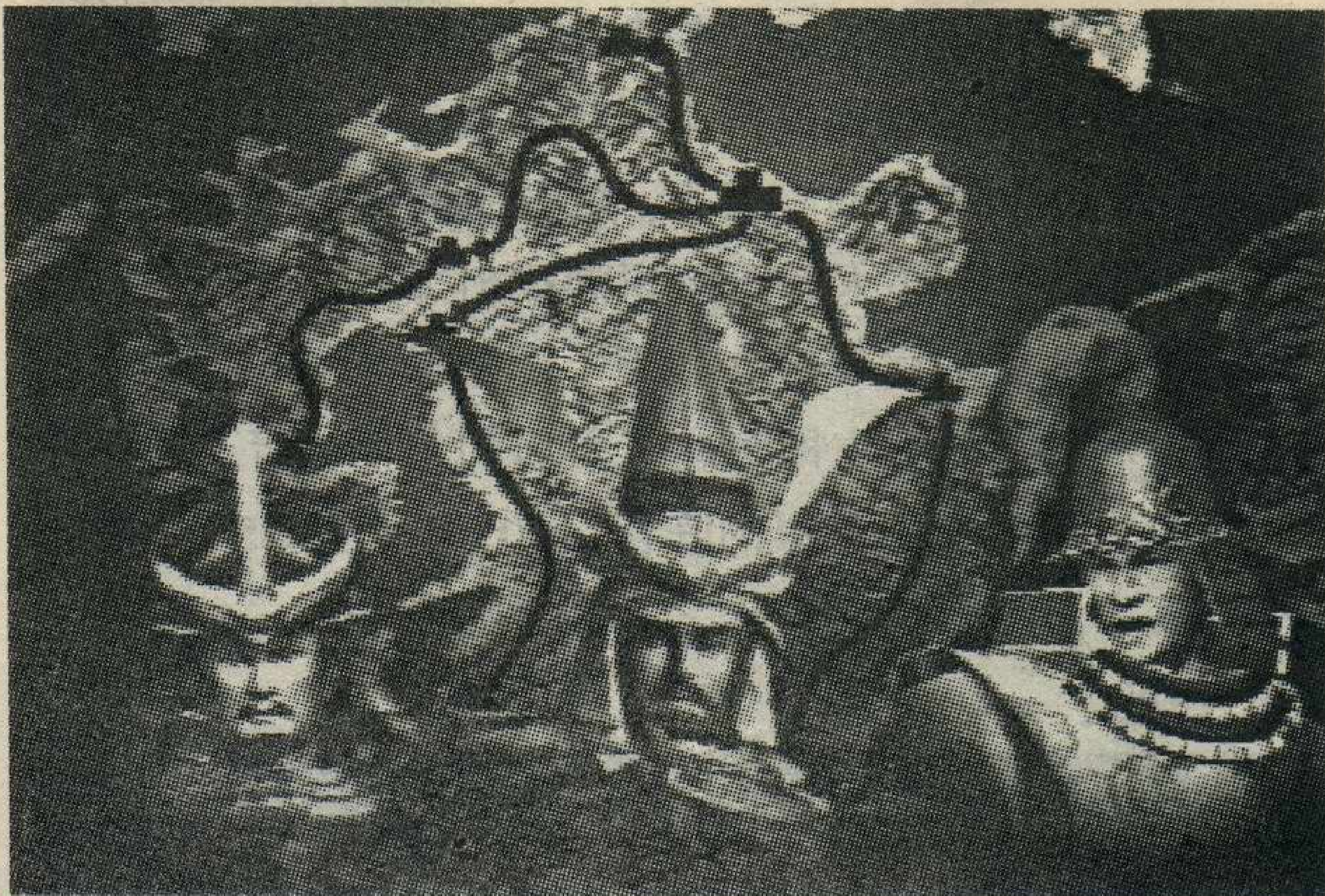


得到黑田和加藤等九州强有力武力的西军相当强盛，但聚齐了德川四天王的东军也绝对不输于谁。无论使用哪一方，都没有绝对的优势。但是，在使用东军的情况下，不妨改变原有的将部队一分为二的阵形，将部队都集中到河的右岸。要知道，左翼部队在通过河上部通向西军阵地的桥梁时，由于有茂密的树林阻挡，部队必然会拥挤于一处，只要敌人有两支左右的部队的在那里一拦截，我军就会遭受敌人密集炮火的轰击。河右岸的地区则完全是一马平川，非常利于全军突击。在使用西军时，可以利用敌人兵力分散的机会痛击东军裸露在我军前方的右翼。在将其部分部队重挫后，再转过头来对付匆匆赶来的敌人左翼。一定要记住，大兵团的战斗最重要的两个要素为合理的布阵和强大而集中的火力，这是制胜的关键。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

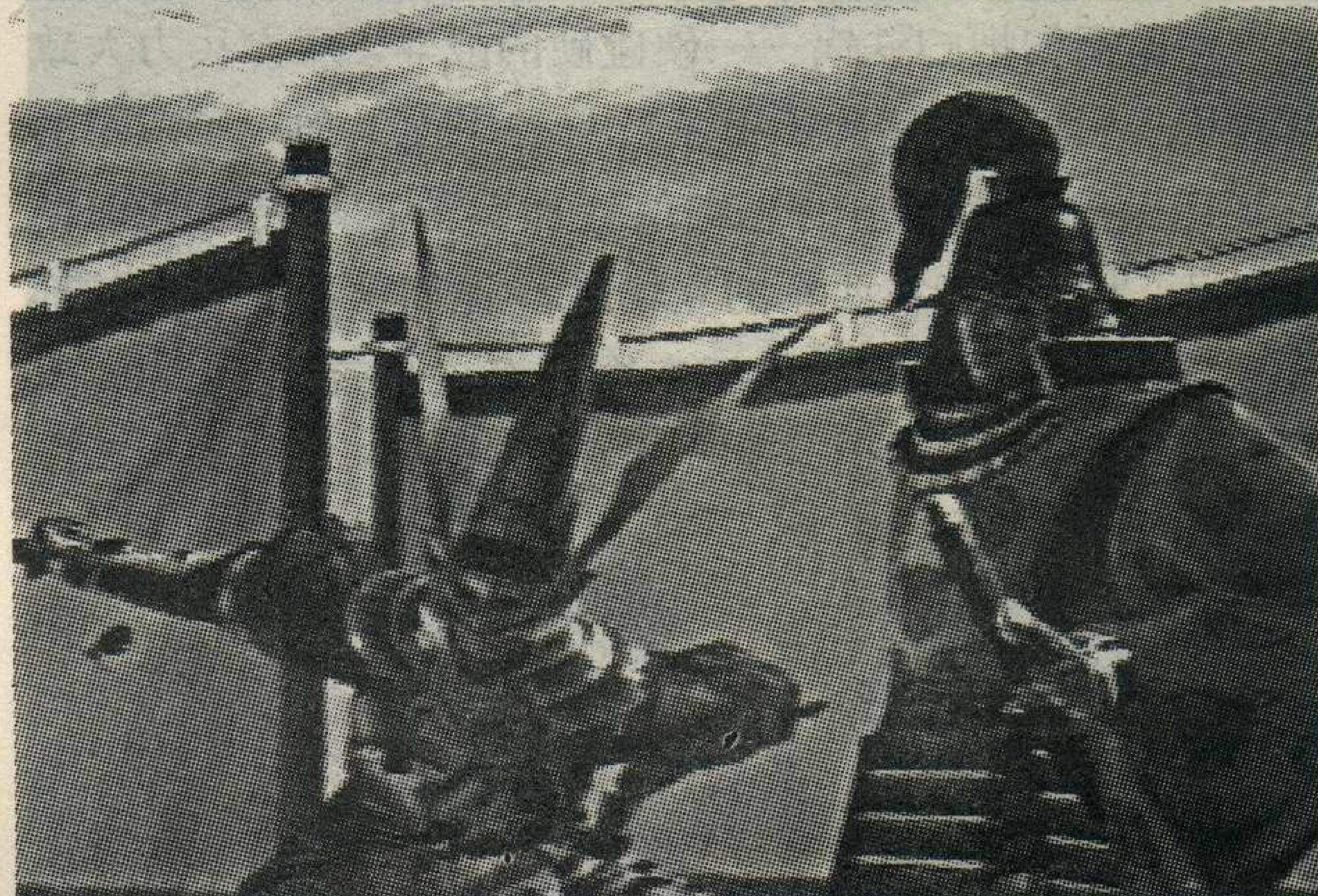
播磨决战 EVENT 发生条件
黑田父子，战场相见
如水与政长的战斗开始时发生
清正与正则，战场相见
清正与正则的战斗开始时发生
秀忠誓要一雪前耻
秀忠开始战斗时发生
胜的活跃
家康部队被消减时发生



6、富士之合战（1601 年 9 月 25 日）

战前情节：

上田退却战结束一年后，西军向家康的老巢关东发动清剿战争，集合了全部关东剩余力量的家康奋起反击。此时，统一九州的黑田如水尾随西军也进入了关东。富士山麓，西军驻屯地，真田幸村正在向父亲昌幸介绍刚刚从加入的真田十勇士——三个非常非常可爱，穿着又性感的美女（等等，是……女孩？而且只有三个？那为什么叫真田十勇士？也不知 KOEI 是怎么想的）！昌幸对于女人参加战争

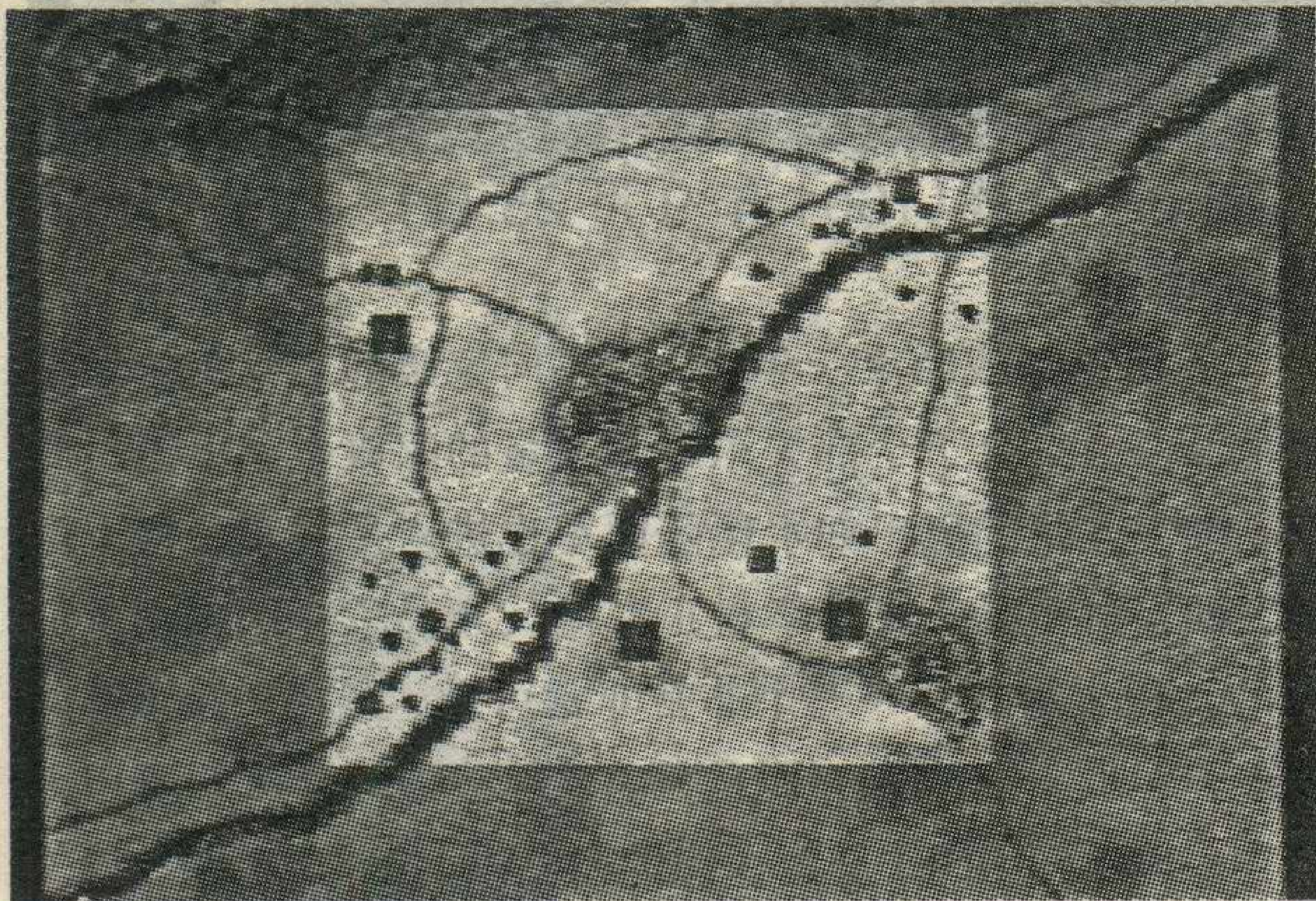


这种事完全不以为然，于是幸村便非常自信的在父亲头上放了一个苹果，骑在飞驰马上的女孩轻易就用铁炮将苹果打碎了。但是，固执的昌幸还是拂袖而去。正在召开紧急军事会议的西军本阵，傲慢的黑田如水在加藤清正的护卫下来到三成面前，挟着手中掌握的九州兵力对三成提出了非常苛刻的条件。不懂得变通的三成面对黑田这支可以左右整个战局的兵力完全没有提出任何温和的方案，而是带着



必胜的信心加以了拒绝。原本就对三成怀有敌意的加藤清正在挥刀将一只蝴蝶劈成两半后扬长而去。不久后，黑田一行又出现在了东军的阵营里。东军的诸将对黑田的出现反应更加激烈，许多人都下意识的拔出了刀，身为护卫的加藤清正也紧张的将手放在了刀上。家康可不比三成，在权衡一番利弊后，他立即答应了黑田的条件，清正在又劈杀一只蝴蝶后退出了东军的阵营。1601年9月25日，决定东军与西军最后命运的富士之合战开始了……

游戏开始：



一场铜扫把扫铁锅——硬碰硬的战斗。双方兵力大致旗鼓相当（西军实际上要稍强），只是表面上加入了东军的老狐狸黑田如水和他的忠实伙伴加藤清正只要在战前使用寝返（当然是指在西军的立场上），他们这两支强大的部队就会在一旁边观望。由于东军还有松平吉忠的3804人



和结城秀康的9000人两支援军（家康最有出息的两个儿子），所以一定要速战速决。在战斗的初期，西军一定要奋勇向前，趁黑田军观望，东军实际兵力较弱的机会将其消灭。所谓"非我族类，其心必异"，在东军的立场，在战前布阵时可以将黑田如水和加藤清正这两支不可靠的部队放在西军的必由之路，迫使他们不得不战（他们的总兵力足足有17500人，武力也很强）。在他们同敌人消耗的时候，我军可在后方施放枪炮。其两败俱伤后，我军再发动总攻。如果进攻不如意，那么我军便可以转入河右岸利用狭窄道路战略防御，拖延时间等待援军到来后再发动总攻。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

富士之合战 EVENT 发生条件

三成与正则的战斗
三成与正则的战斗开始时发生

三成与忠兴的战斗
三成与忠兴的战斗开始时发生

清正与正则，战场相见
清正与正则的战斗开始时发生

秀忠誓要一雪前耻
秀忠开始战斗时发生

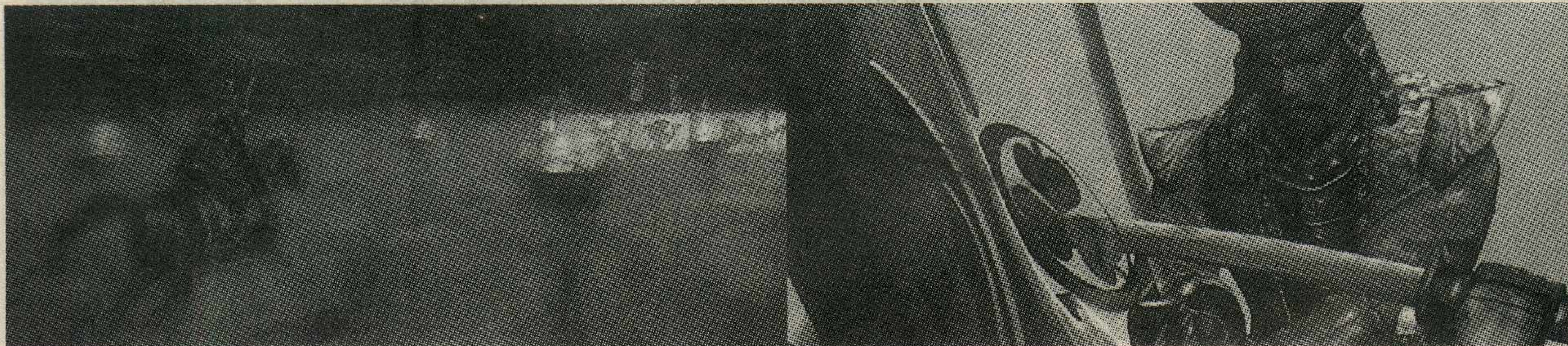
胜的活跃
家康部队被消灭时发生

7、濑田攻防战（1614年10月20日）

战前情节：

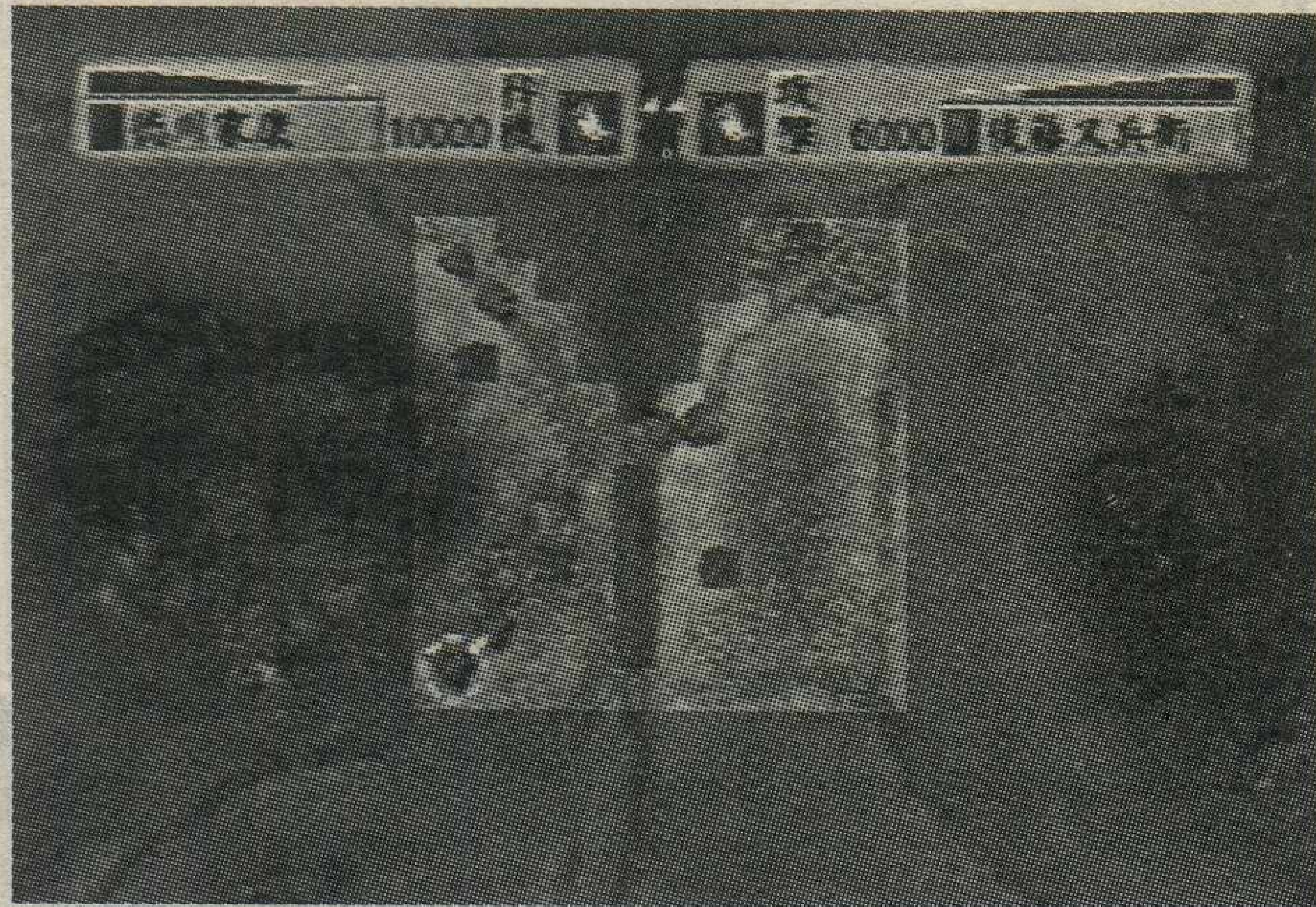


在富士之合战中取得决定性胜利的东军保全了关东的土地，损失惨重的西军退回大坂，关西和九州也在黑田自尽后陷落。在对峙13年后，东西战争的序幕再度由东军



拉开。东军大兵压境，由刚刚担任了西军统帅的真田幸村率领大军来到要害濑田口，一场艰苦的攻防战开始了……

游戏开始：



如果你使用的是东军，那么有史以来最艰苦的战斗开始了。敌我双方的兵力比是四比二，而且敌人的大将是被称为大坂七将星的其中四人，所以如果进攻无异于是自杀。依靠地形死守也是妄想，因为过河的路有两条，在你死守这一边的时候，敌人的另一支别动队已经悄悄的摸到了你的背后（不愧是人称天才二军师的真田幸村和后藤又兵卫啊！厉害）。所以，你在此时唯一的办法是先利用家康和藤堂高虎的大炮轰击一下幸村可怕的7000忍军，稍微消耗一下他的力量。然后，在又兵卫别动队没有赶到的时间里，打时间差集中兵力削弱敌人一部的兵力，然后一面逃跑一面等待援军。当时机成熟时，德川四天王后人和秀忠等人的大军就会蜂拥至，这时便可以对敌人发动大规模的进攻了。在使用西军时，切记将兵力集中到一起，在敌人援兵到来前全力推进，就算他们有17000的总兵力，但对我们的强劲部队来讲也没有什么了不起。如果时间拖得太长，致使东军援军到来，我军又没有把握在短时间里歼灭敌人，那么我军也大可转入防守，等待同样不弱于敌人的我军援军。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

8、箱根死守战（1601年10月2日）

战前情节：

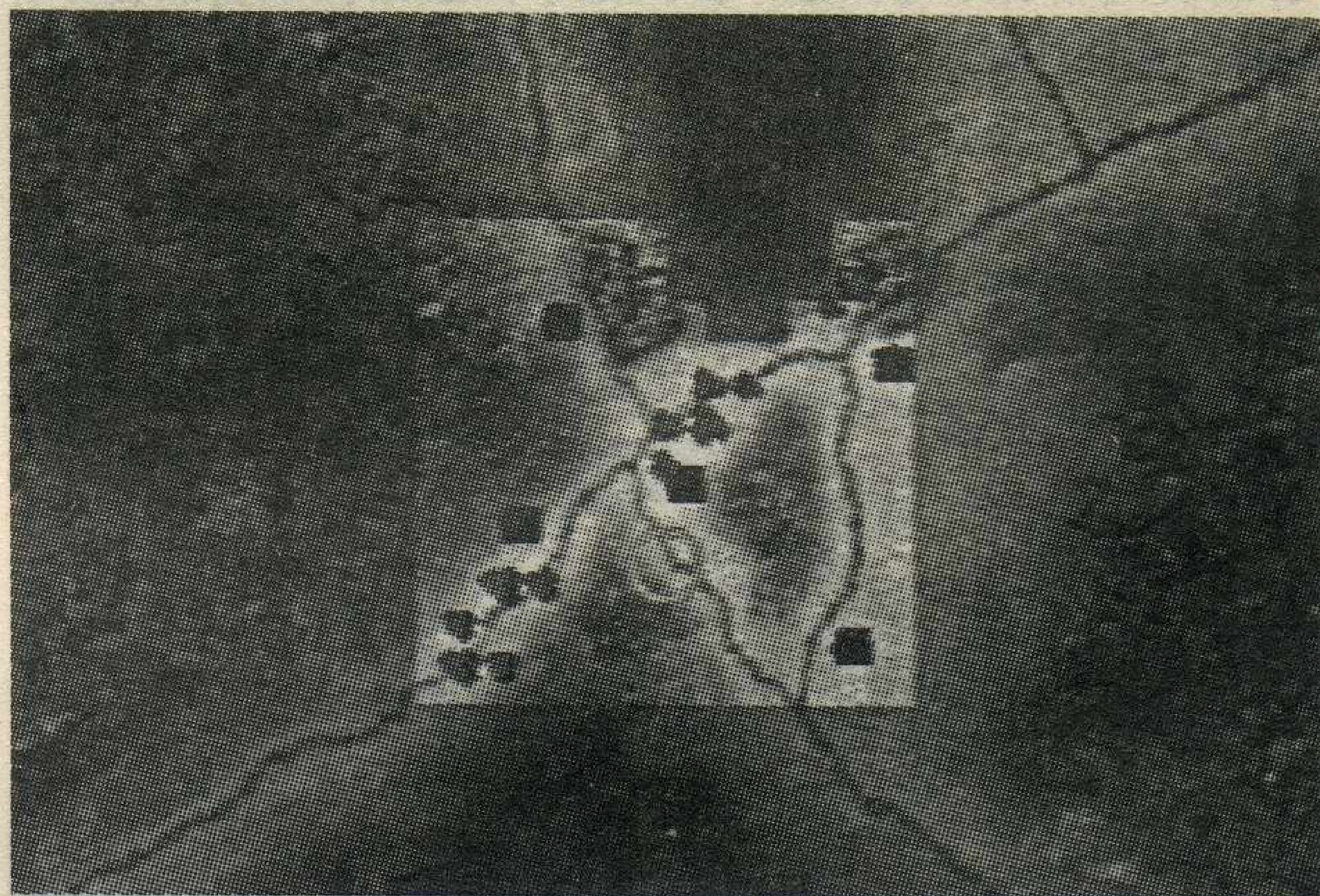
播磨决战之败，令东军元气大伤。残余的东军主力退



回关东地区，西军在石田三成率领下进逼关东。失去有生力量的东军唯有以自杀性质的战术死守保护着骏府和江户，有“箱根天下险”之称的箱根山，期待西军能够在受阻后稍为停滞进攻的脚步。

游戏开始：

如果使用的是东军，那么此战将是家康最艰苦的一战。虽然双方的兵力表面上看是六比六，但是东军的本多正信只有330人，根本没有作战能力。最值得信赖的本多忠胜只有2533人，敌人的第一轮炮轰枪击就会使他全军



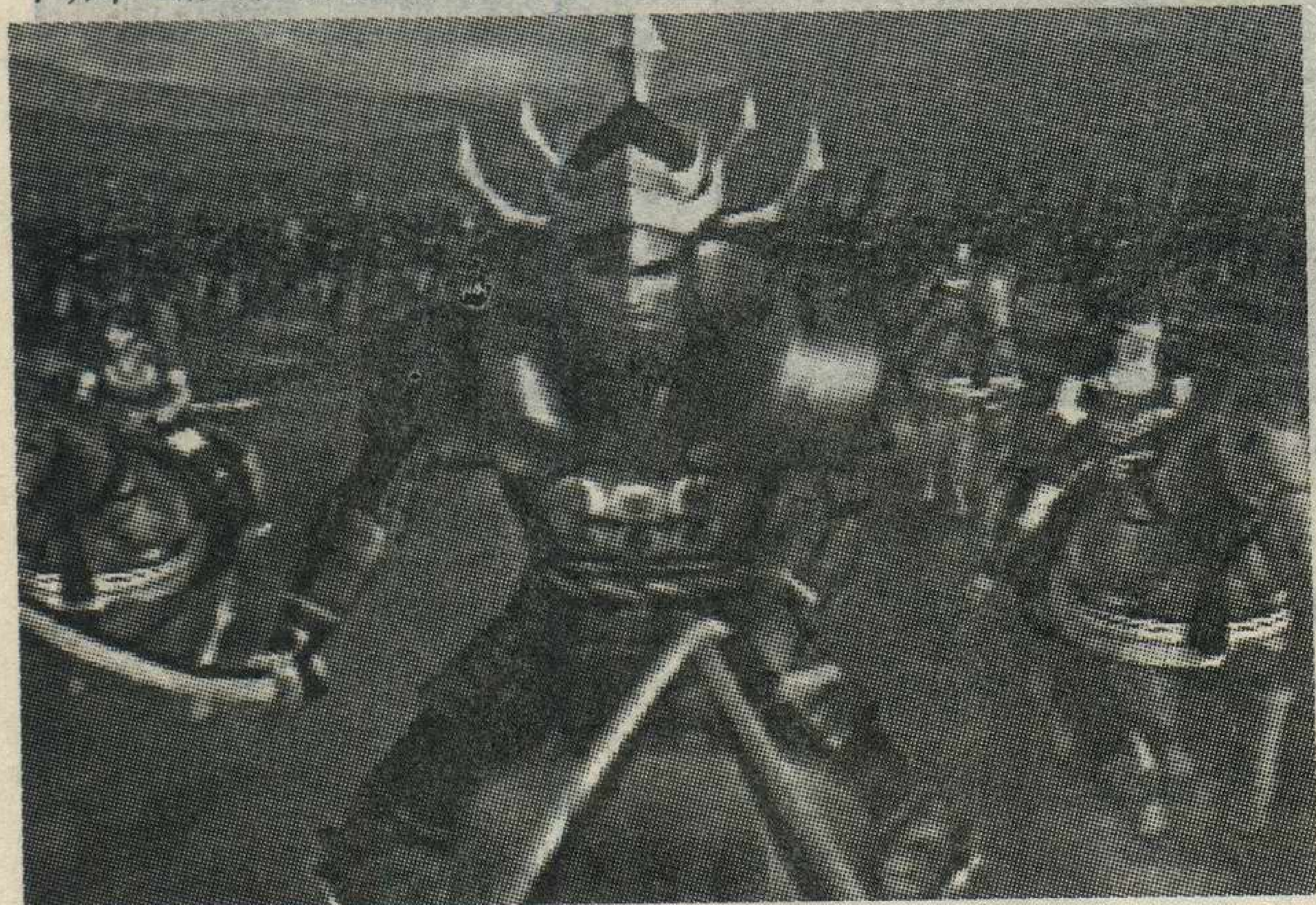
覆没。唯一可行的战术只有死守，让敌人的快速部队一个一个的送上门来，然后倾泻炮弹和枪弹，再用大兵力猛击。等待援军虽然是我们总在用的招数，这回却并不通用。因为……虽然我们总共会有有7500援军，敌人的援军总兵力却是19700人（擦汗）！完全没有胜算。不过，如果能够将我军尽量移动到我军增援部队将会到达的地区，吸引敌人的部队来进攻，那么就可以延长西军援军的行动路



线，在敌人援军未到，我军援军出现时奋力突击敌人本阵。如果使用的是西军，那么这场仗就实在是太容易了，只要全军突击就没有不赢的道理。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。



9、大坂夏之阵(1617年5月7日)

战前情节：

濑田攻防战后，为了消灭残存于大坂的十一万西军，家康先是使用诡计令西军自己拆毁坚城大坂城墙使之成为裸城，然后联合了归伏于他的全国大名军队二十余万发动了对大坂的最后攻击。绝望的西军在这时表现得极为平

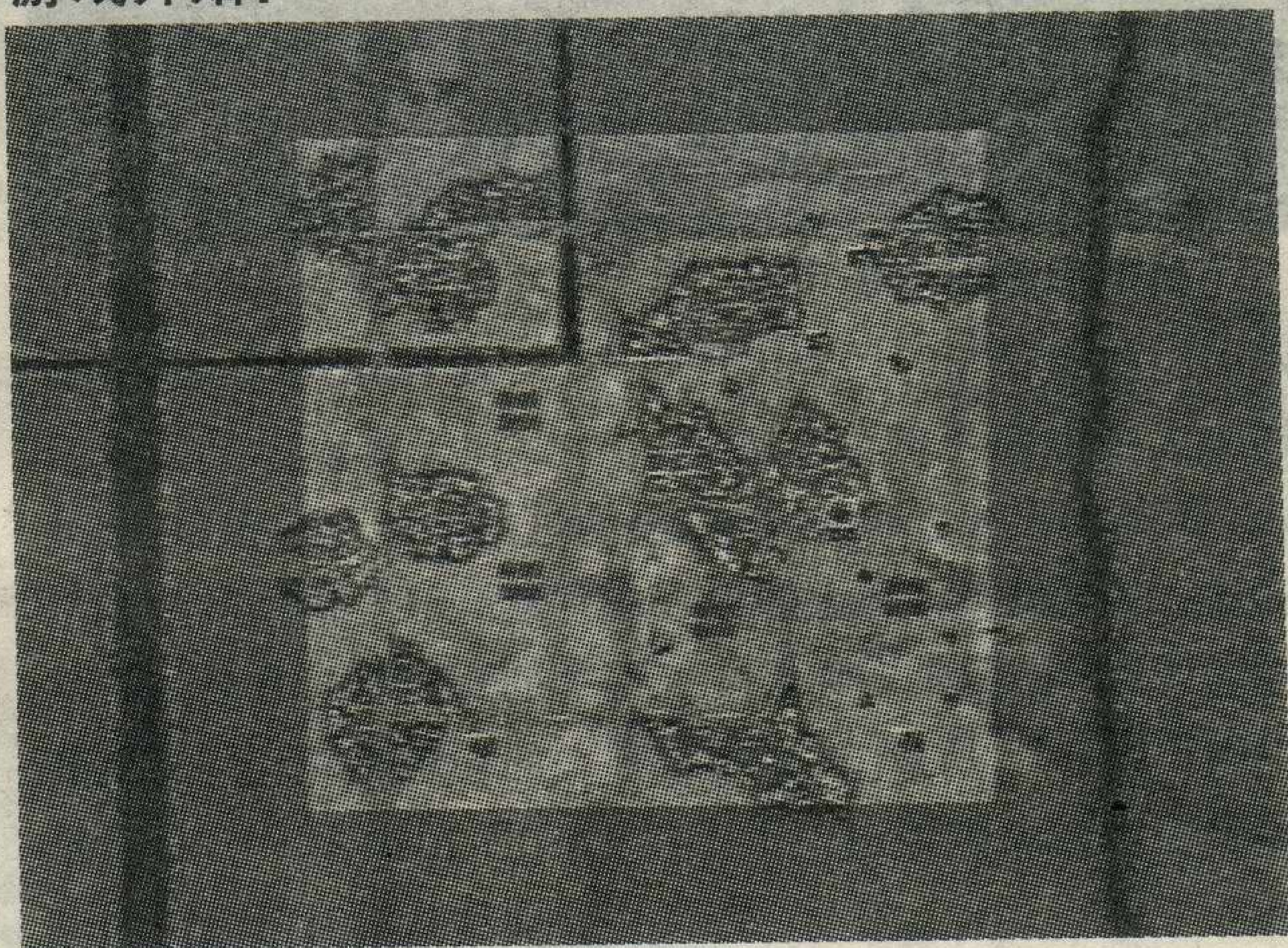


静。在战争的前夜，西军总大将幸村和秀赖的母亲淀姬彻夜欢饮，努力表现出快乐模样的幸村用幽默的语言将淀姬逗得失声大笑，城中的军民还放起了烟火，连在城外准备攻城的家康也为这美丽景色而叹息。深知大限将至的西军名将明石全登等人立于山顶，以凄凉目光望着敌军环绕的大坂城，下定决心要进行最后的决战。

第二天，幸村将8000精锐骑兵的铠甲刷成了红色，准备对家康的本阵发动决死的突击。

另一方面家康的饭桶儿子秀忠拙劣的表现令家康懊恼不已，附近轰鸣的铁炮声却震惊了整个东军阵营。紧邻东军本阵的奥州部队驻扎地，年轻的东军英雄独眼龙伊达正宗正在指挥部下进行骑马铁炮的射击训练，并得意的对家臣片仓小十郎说：我军决定胜负的关键就在于这骑马铁炮。年轻而强悍的一代诞生了……

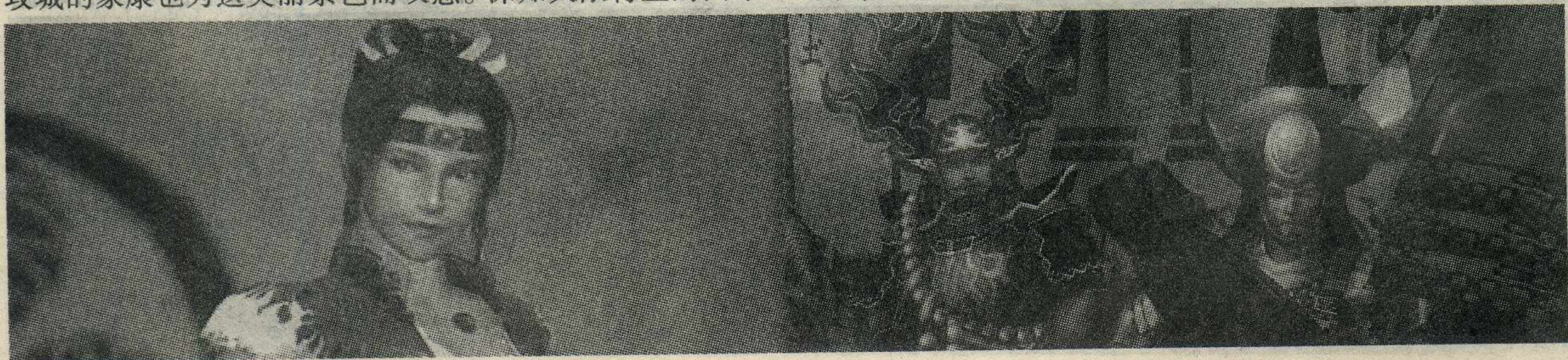
游戏开始：



对于在兵力上占有着绝对优势的东军来讲，西军的些少兵力并没有什么了不起。虽然他们还会有丰臣秀赖的一小队援兵，但完全是杯水车薪。然而，由于是最后的战斗，所以敌人都会拼命的进攻，而且从幸村以下的每一名大将都非常的厉害，兵力也不斐。所以东军如果不能很好的防住敌人的第一轮攻击，就很可能会溃败。不过，由于兵力上的差异，又有伊达这样厉害的角色，东军只要稳扎稳打，就一定能够取得胜利。若是在西军的立场，则可将防线收缩在左上角的河流里面，死守唯一的桥梁，令敌人的兵力有时无法发挥。另外，还要善加利用有大炮的大野治长、大野治房两兄弟，他们在这场没有胜算的战争里会起到相当大的威力。

胜利条件：

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗，那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。



大坂夏之阵 EVENT 发生条件

伊达政宗寝返

当东军被消灭一定数目时发生，片仓小十郎一同寝返

狙击家康首级

当幸村的部队与家康本军接触时发生

家康讨取?

当"狙击家康首级"事件发生后发生

千姬决别

当西军被消灭一定数目时发生，千姬脱出大坂回到东军阵营



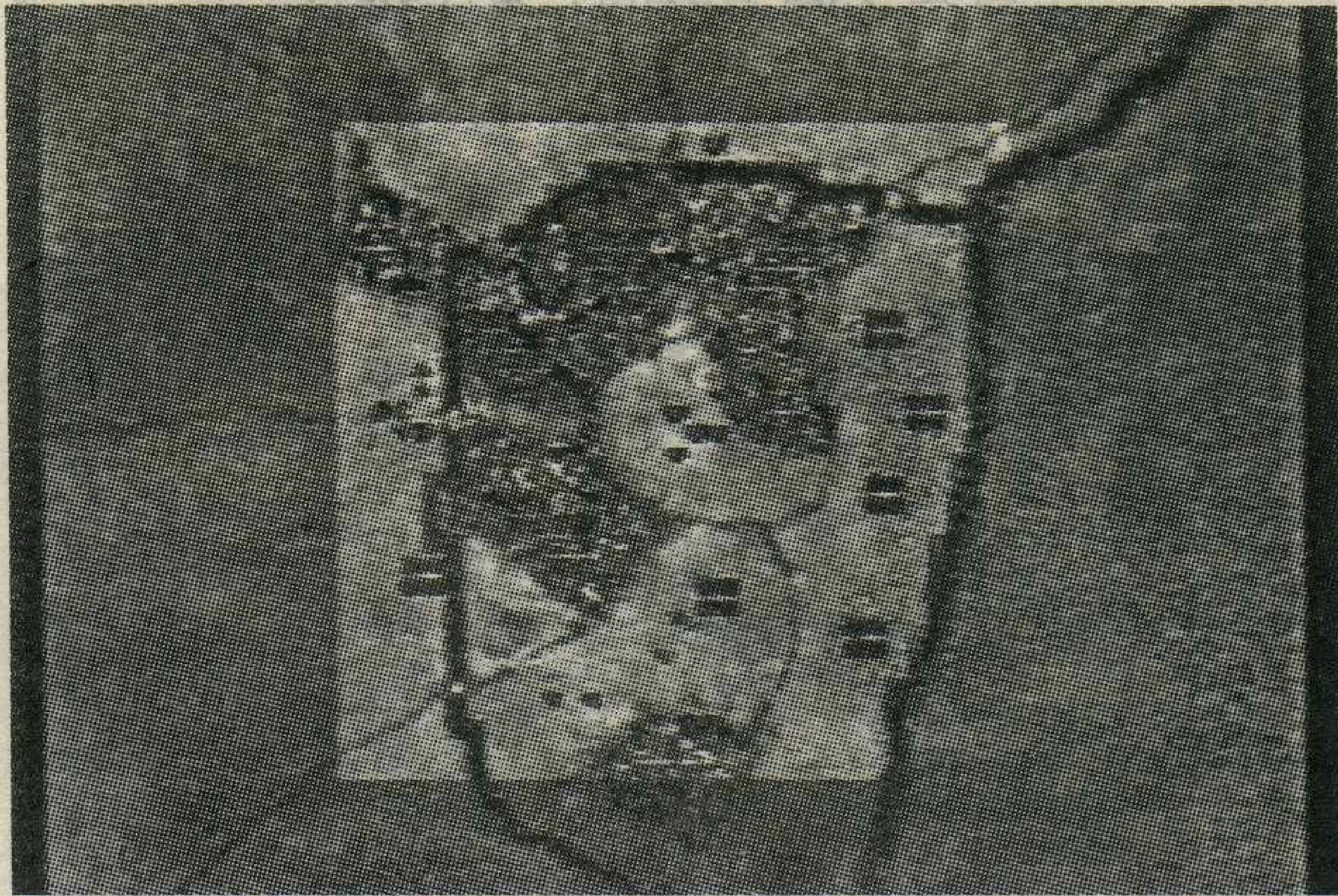
10、江户冬之阵(1602年2月14日)

战前情节：



箱根死守战后，在奥州战区也失去胜算的伊达正宗等东军部队同退守江户的家康兵合一处，将打一家。井伊直政等重臣在箱根的鏖战中为保护家康全部战死，东军的主力已是十无六七。三成的西军同在奥州奋战的盟军上杉景胜会师，平灭各处东军的余党，几乎统一了全国。在这种一片大好的形势下，西军的将士们再接再厉，对江户的残敌发动了最后的战争……

游戏开始：



对于东军来讲，奥州的部队一点都不可靠，所以还是要伊达正宗和片仓小十郎摆在敌人的攻击路线上，迫使他们作战。这两支部队的兵力有18150人之多，而且极其强悍，善加使用的话足以令敌人喝一壶的。双方部队都没有援军，所以手上的兵力就是你们的全部，但西军的包围圈撒得很大，先全力歼灭其一翼并非难事。西军方面，兵力上有了大量的补充，尤其是上杉景胜、直江兼继和前田庆次



(战国第一勇将!)的加入，更是锦上添花。所以只要在战前使伊达正宗和片仓小十郎按兵不动，然后将阵形改为密集集中，全力攻击即可获胜。不过，东军的阵形是以防御为主的圆阵，所以想各个击破就是妄想了。还是发挥自己最大



的能力吧!

胜利条件:

敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗,那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

江户冬之阵 EVENT 发生条件
伊达政宗寝返
当东军被消灭一定数目时发生,片仓小十郎一同寝返



11、关原之决战(1616 年 9 月 15 日、1603 年 9 月 15 日、1602 年 9 月 15 日)

战前情节:



播磨决战西军胜利、富士之合战东军胜利或大坂夏之阵和江户冬之阵处于不利形势的一方战胜后,都可以进入关原之决战。在这里,在这幻的土地上,东西军最后的力量将进行孤注一掷的战争……

游戏开始:



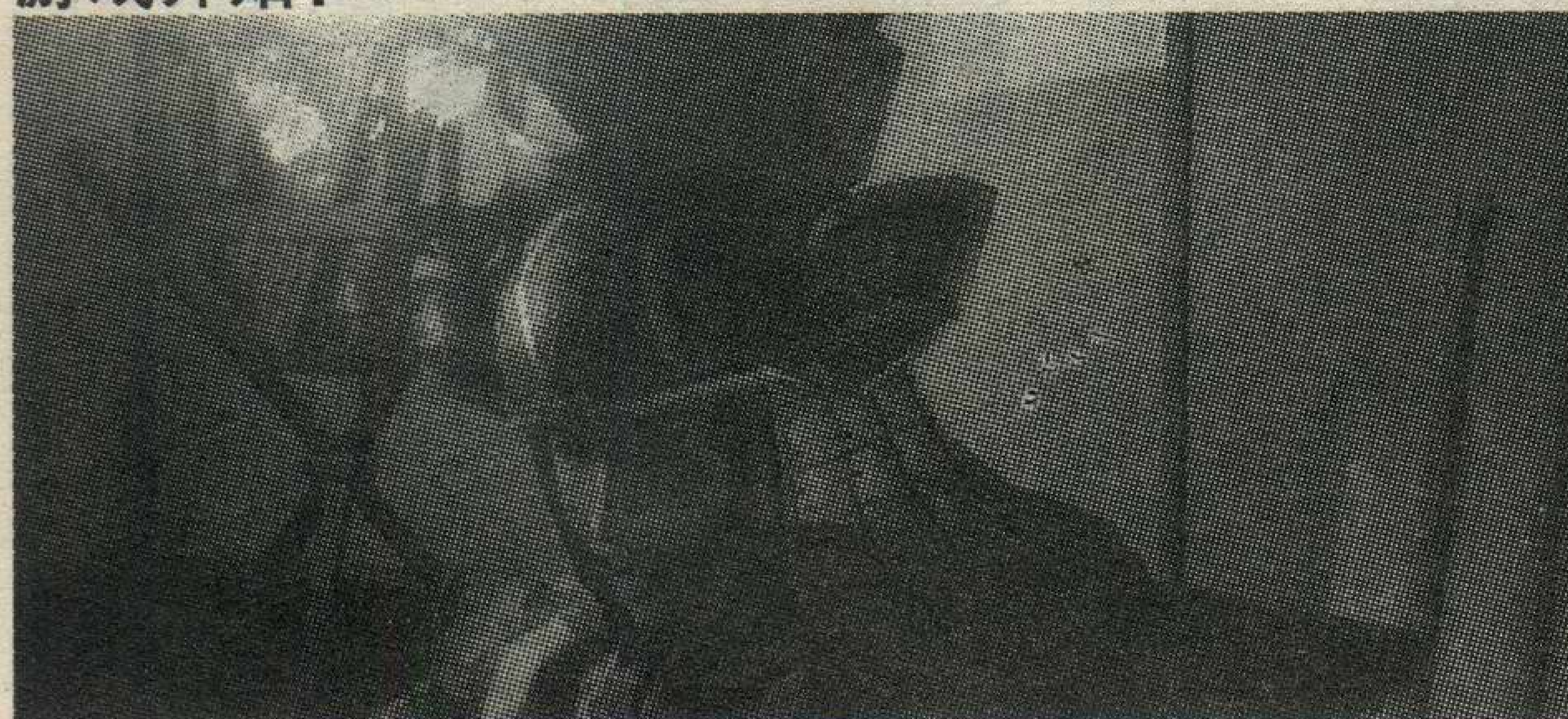
东西两军所有的良将都会聚集于此,抛弃一切财富与野心,双方仅仅是为了荣誉而战。作为西军来讲,以幸村为主帅,几乎全部是超强骑兵的我军部队可以完全不顾敌人的炮击以暴风骤雨之势向敌人猛烈进攻。我们不用再去考虑什么其它,只要头脑中响彻着"前进"就可以,只要不停滞、不退缩,我军就一定可以取得胜利;作为东军,最好还是依靠火力的优势先重挫敌人的前锋,然后再集中全部兵力发动攻击。

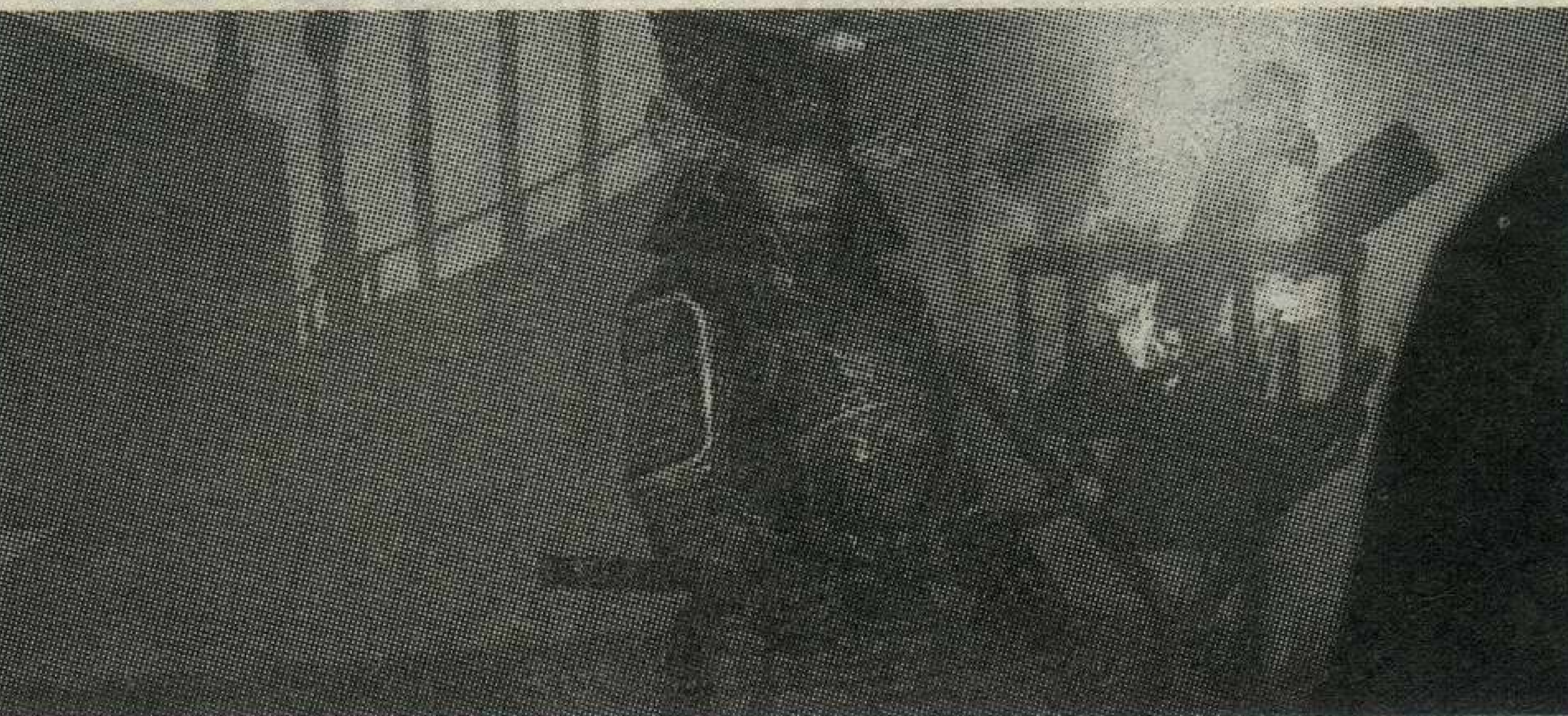


胜利条件:

不用说,这回的胜利条件还是敌总大将部队全灭。如果未能在指定时间里结束战斗,那么胜败情况将等同于杭濑川遭遇战。

无论是哪一方得胜,结局都会是主帅与重臣们齐集山崖之上,怀着激动的心情观看日出。然后……战国时代终于彻底的过去,和平来临了……





关原之决战 EVENT 发生条件

伊达政宗寝返

当东军被消灭一定数目时发生，片仓小十郎一同寝返

狙击家康首级

当幸村的部队与家康本军接触时发生

秀忠的嚎叫

在西军立场，与德川秀忠部队交战时，秀忠会大笑："爸爸是爸爸，我是我，哈哈哈哈……"

胜的活跃

当家康部队将被消减后

在使用东西两军都通过游戏后，将可以任意选择进行过的战役，另外还会出现 1——5 级的难度选择。在高级的难度，敌人的数值和兵力会全部变成问号，他们的 AI 也会变高，对于战争疯子们来讲，战争会更加有趣。再有就是，如果用高级难度将东西军两个版本再通过一遍，还会有新的惊喜。那是什么？自己去探索好了！！

附录：

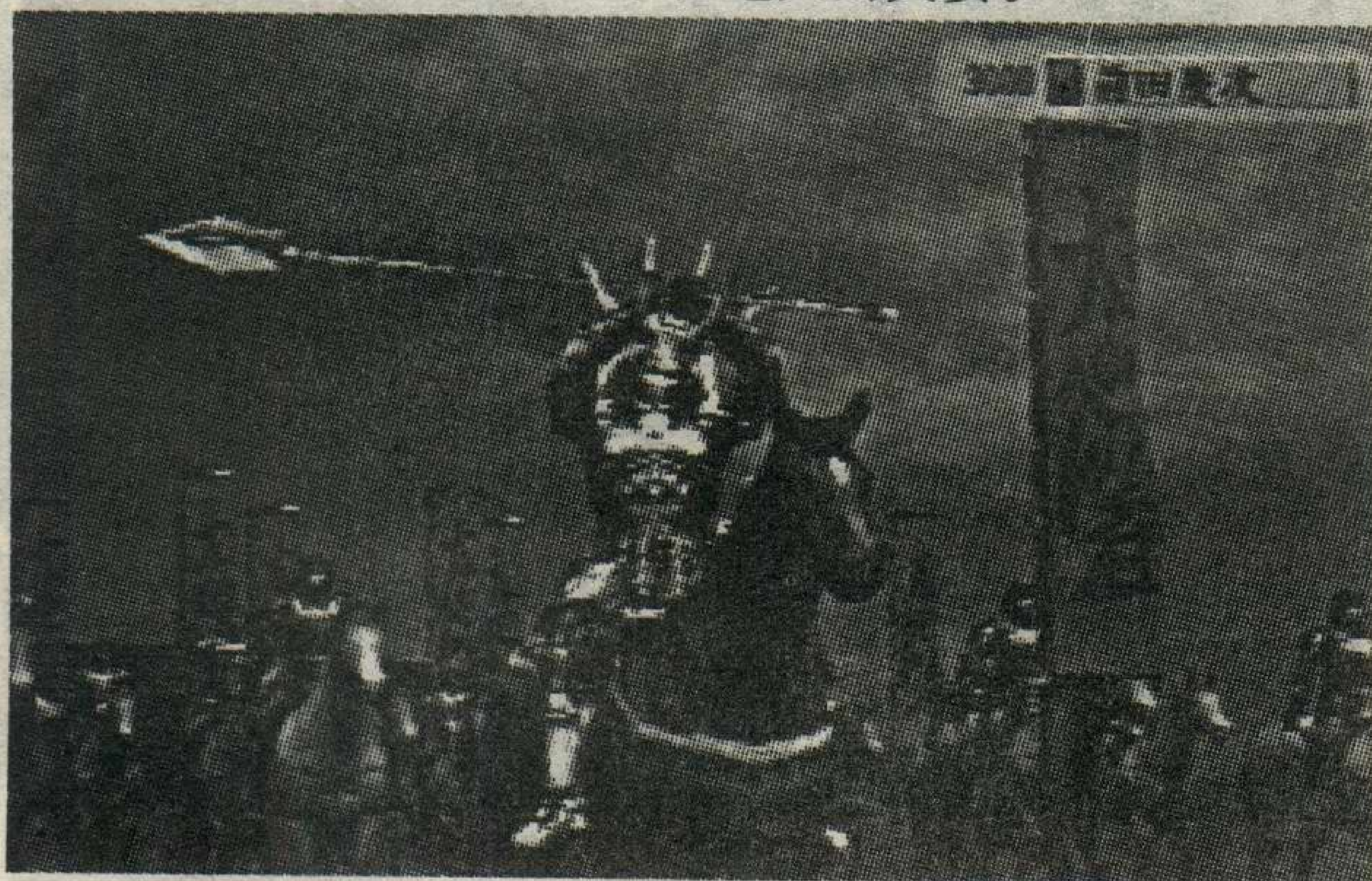
1、各个战场共通的特殊事件

●晴蜓切夸耀

本多忠胜在战斗最开始见到敌人部队时，会挥舞着家康赐与的兵器晴蜓切叫阵。

●贱岳七本枪笔

福岛正则在战斗最开始见到敌人部队时，会夸称自己当年在贱岳合战中身为贱岳七本枪笔头的英姿。



●看我长枪厉害

加藤清正在战斗开始见到敌人部队时，会夸耀自己武艺。

●大武弁者



前田庆次在战斗最开始见到敌人部队时，会率部下们叫嚷自己是天下第一的大倾奇者。

●护身咒语

伊达政宗在战斗最开始见到敌人部队时，会念颂护身的咒语激励部下。

●那里国的舞蹈

明石全登在战斗开始后，会同部下们列成方阵一起跳具说是来自南蛮的异国舞蹈，如果是同女兵们跳会更别有风味（另外，后排最右端的士兵在跳舞时总跟不上节拍）。

2、仇恨使战意上升

在战斗中，有些特定的武将在相遇时，战意会上升。



●杭濑川之战

福岛正则对石田三成的憎恨；岛左进、蒲生氏乡、明石全登对石田三成的受戴。

●关原之战

黑田长政、细川忠兴对石田三成的憎恨；大谷吉继小西行长与石田三成的友情；德川家康与松平吉忠的父子情谊；可儿才藏对福岛正则的爱戴。

●水口突破战

岛左进、长宗我部盛亲、岛津义弘对德川家康的憎恨。

●播磨决战

岛左进、长宗我部盛亲、岛津义弘对德川家康的憎恨。

●上田退却战

德川秀忠、神原康政、本多正信对真田父子的憎恨；真田父子对石田三成的爱戴。

●富士之全战

加藤嘉明与加藤清正、福正则双方的友情；镐团右卫门对加藤嘉明的憎恨。



機動戦士ガンダム　ギレンの野望 ジオンの系譜

完全补完作战第二回

本期的攻略主要针对于进入第二部以后联邦侧与基伦侧的攻略，通过以下内容大家可以了解到在第二部中主要的分支流程及重要事件的处理方法。

责编/DRAGON

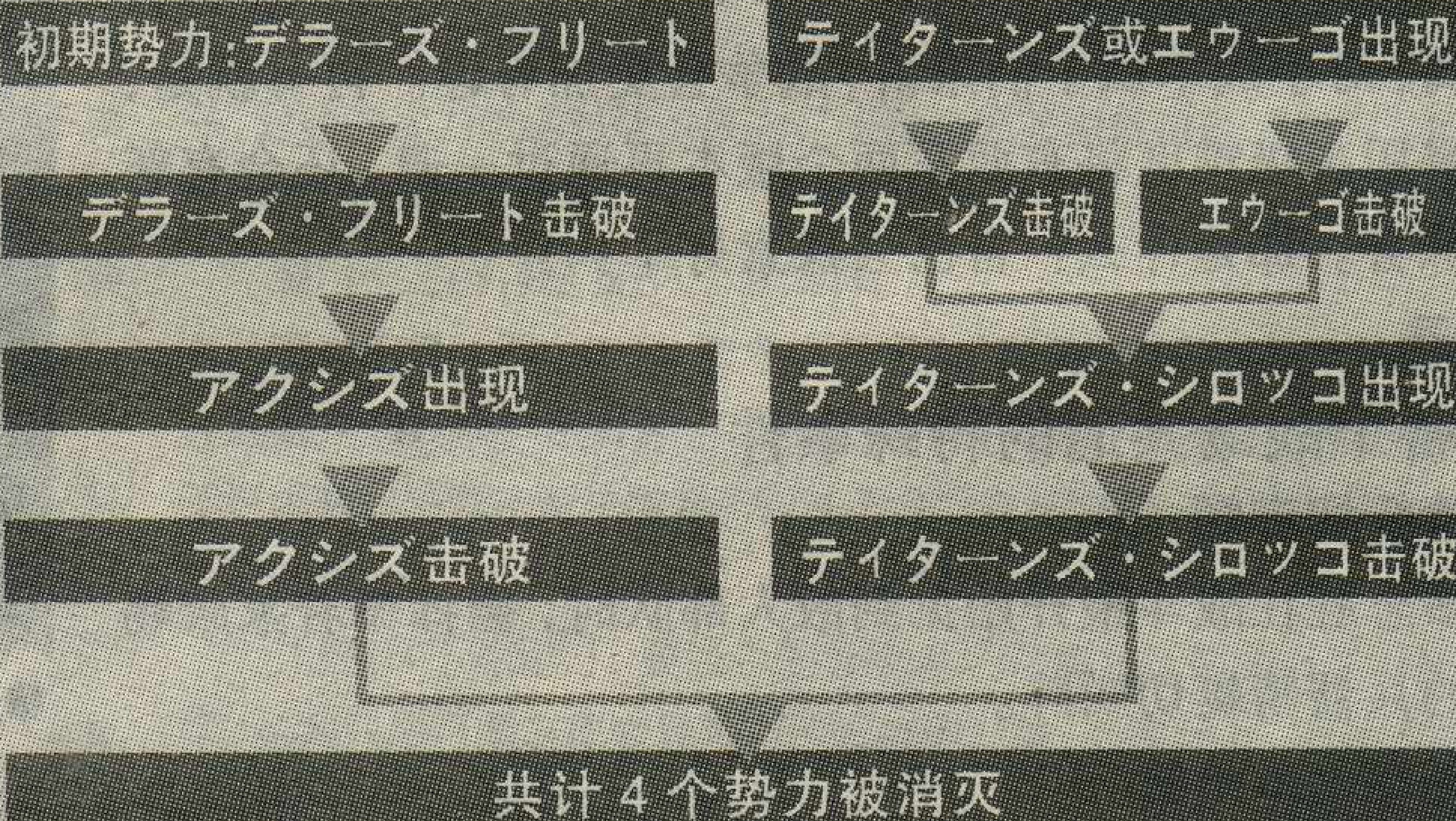
把握第二部的胜利条件是最为重要的！

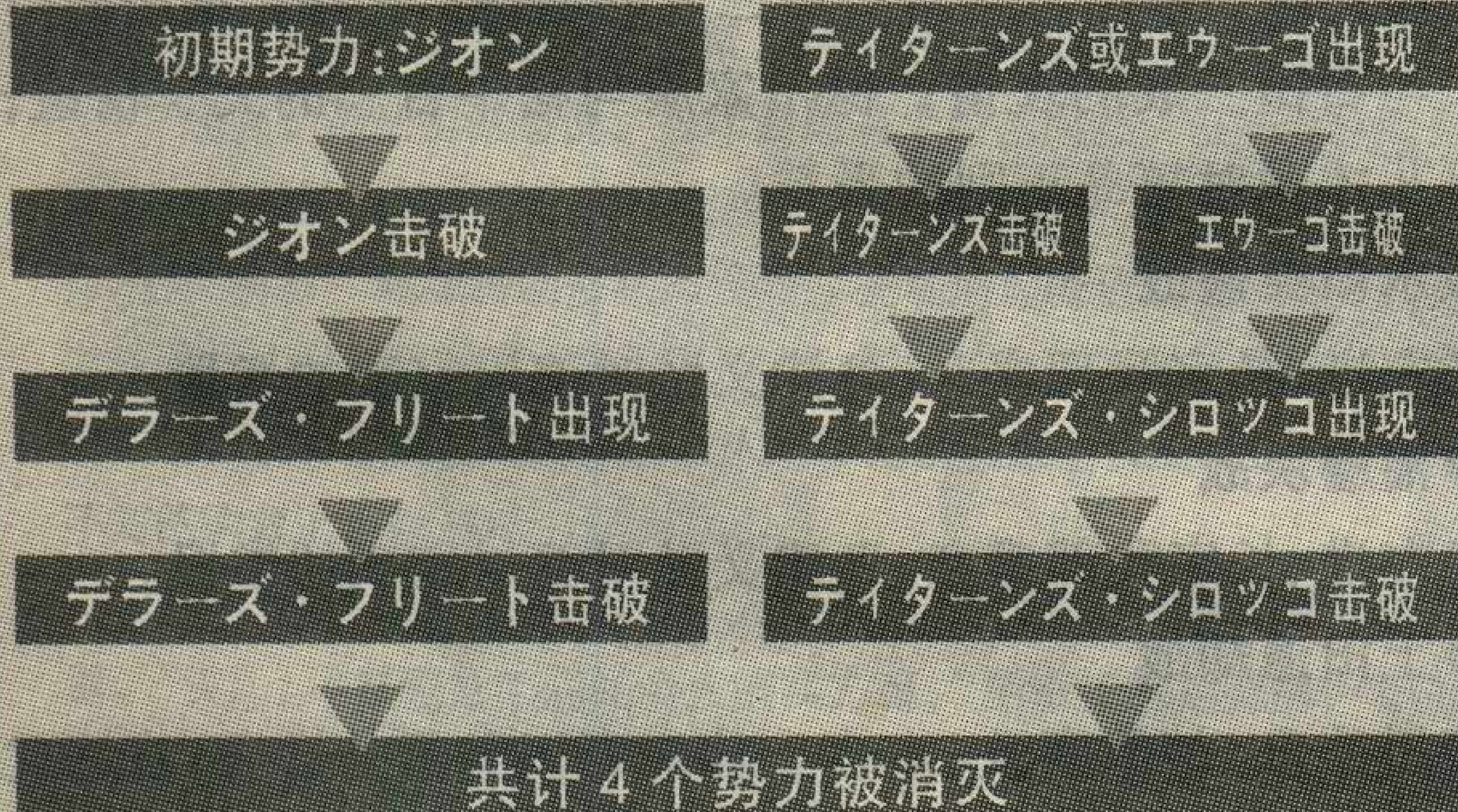
选择联邦的话，进入第二部以后，各种完成方式与第一部相同，以下是各分支的出现以及特殊事件发生后的处理方法，以供大家参考。

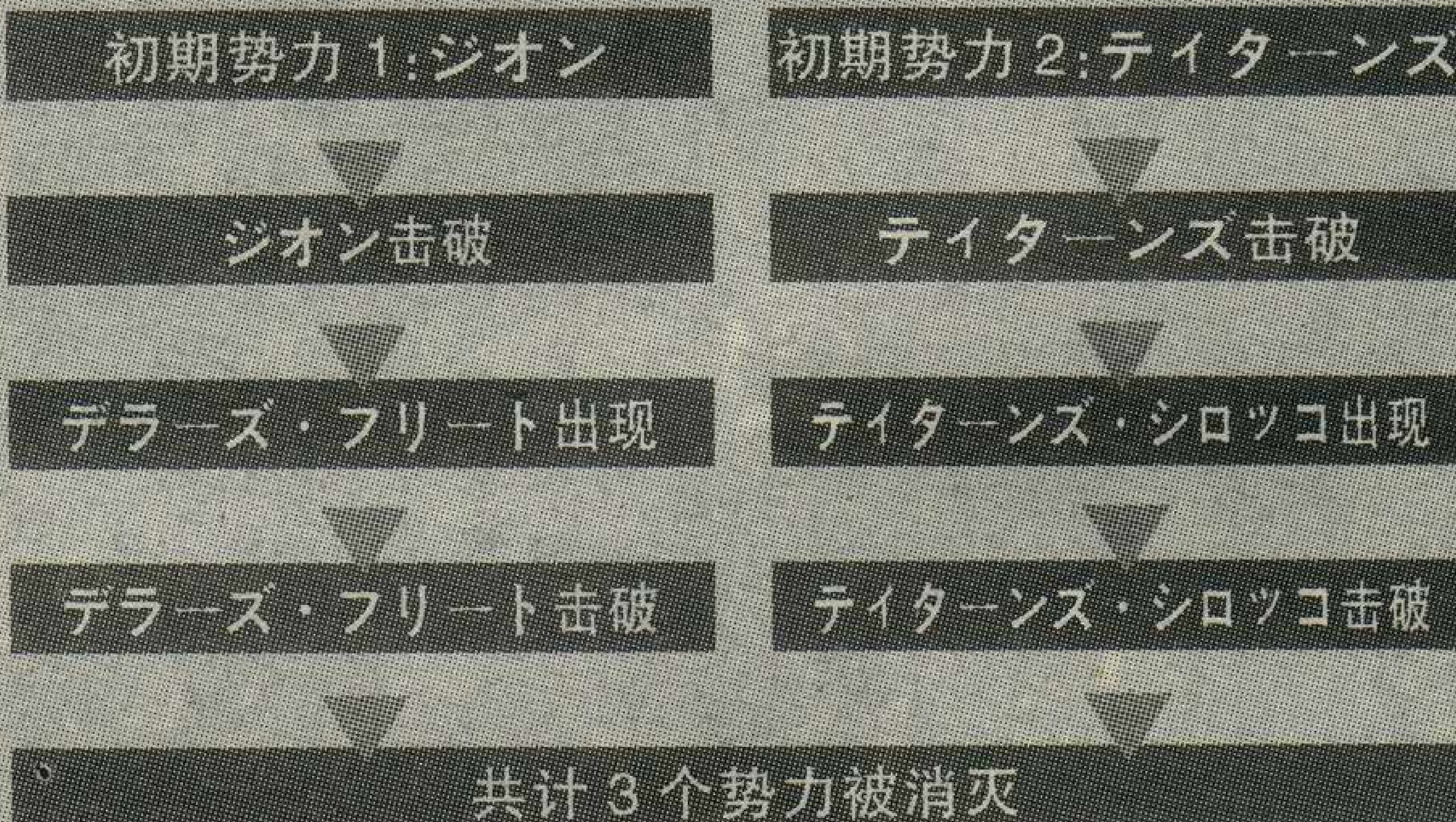












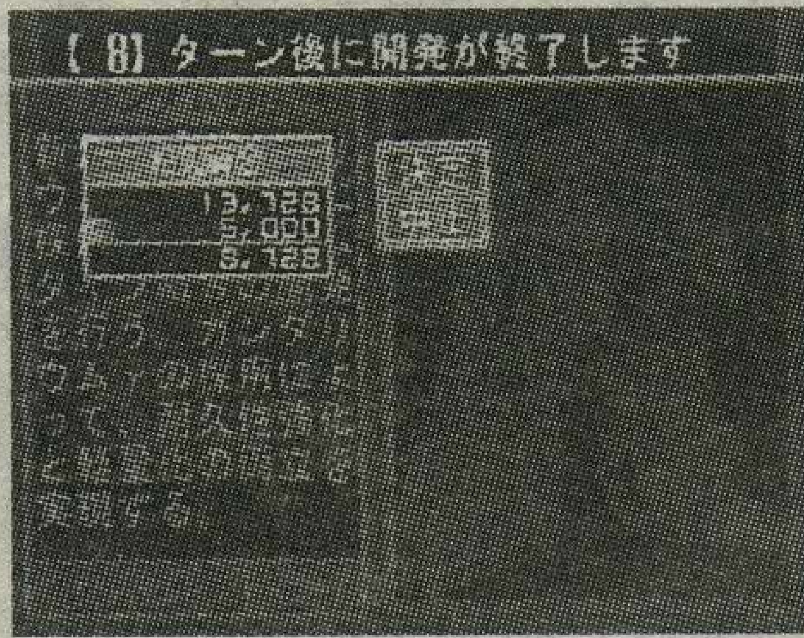
中盘以后的主力应为量产的ジム・カスタム、ジムⅡ

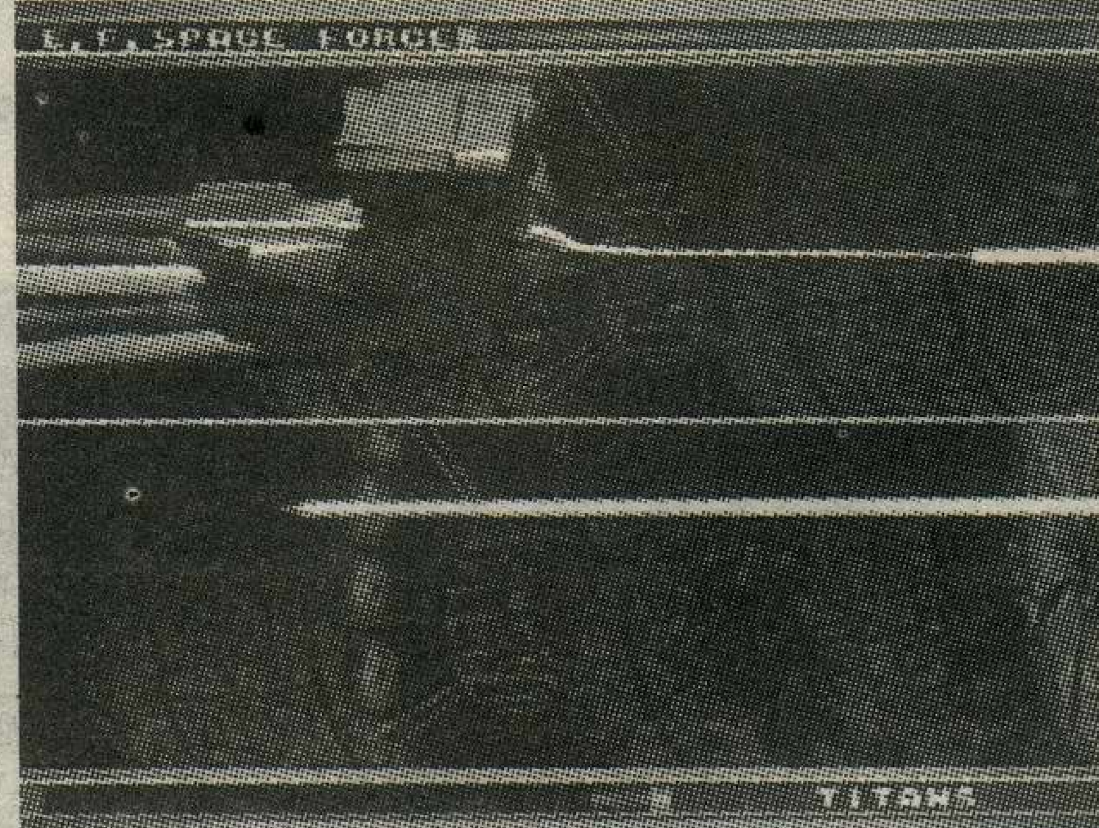
故事的中后盘，为了对应高强度的对战，应该把主力全部更换为强力的机体，例如ジム・カスタム或ジムⅡ。

▶想得到这一机体的开发提案，就必须首先进行所谓ジム改的开发工作。



▶不使用金手指的情况下，故事的中盘以前只可能拥有这样一部机体。





▲在0083的故事中活跃的超级高达——GP03在本游戏中也会登场。

当デラーズ・フリート依然存在时发生的事件一览

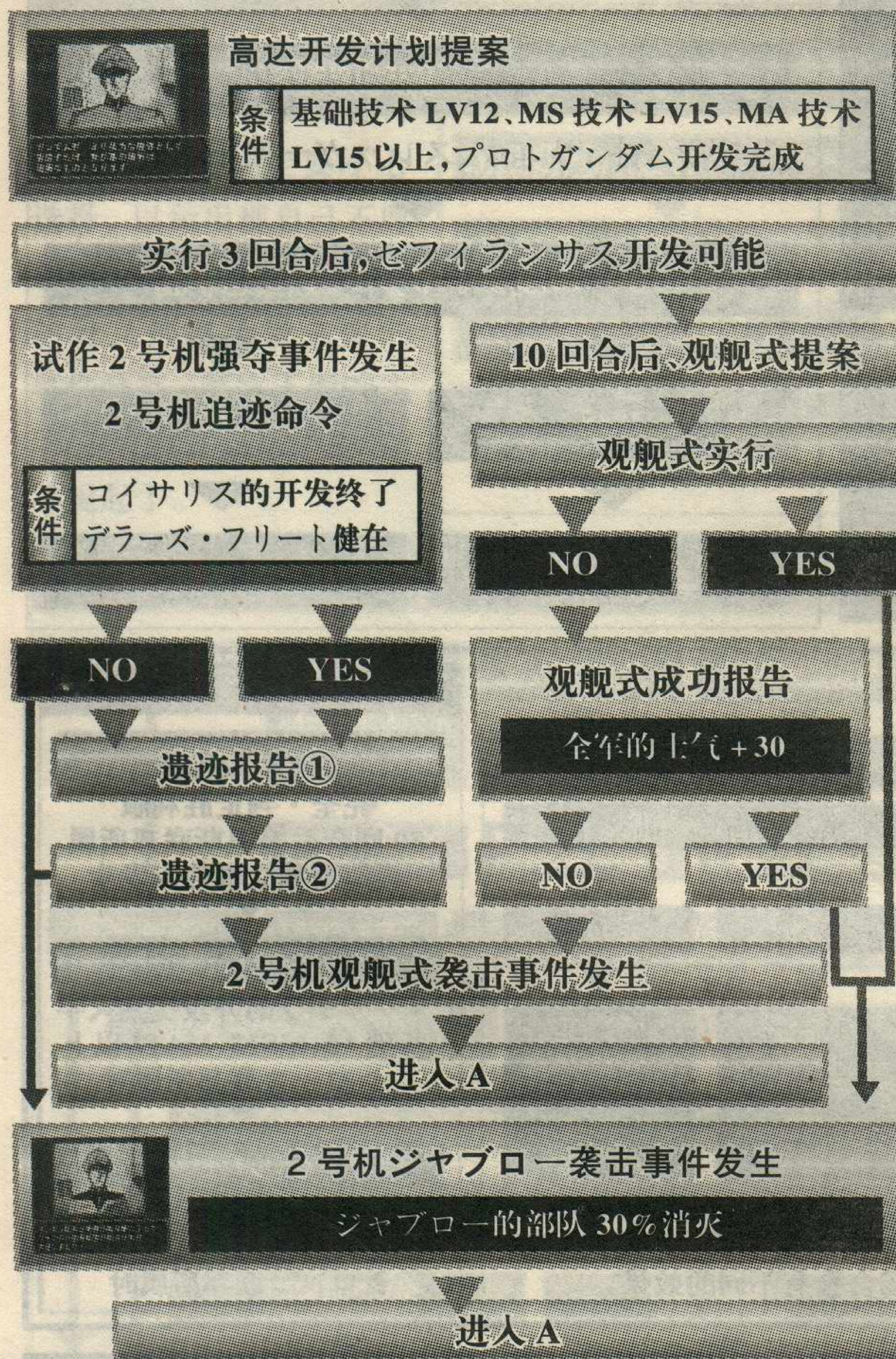
只有デラーズ・フリート存在，在游戏中才能发生0083的故事，这一切是从试作机GP02被强夺的事件发生以后才开始，虽然事件的发生对于联邦侧来说会有很大的不利，但是想看全0083的故事就必须让GP02的强夺事件发生才可以。

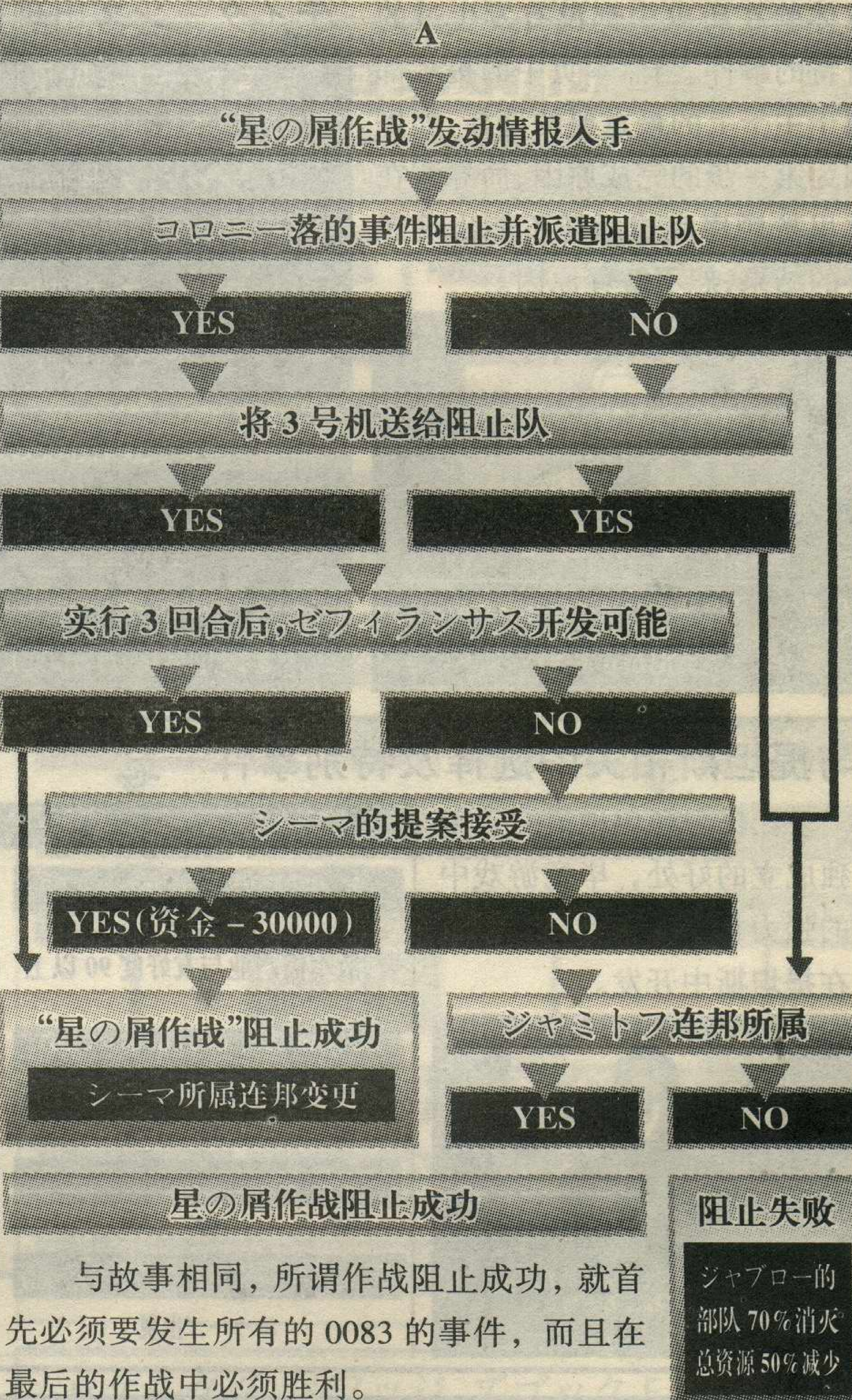


▼熟悉原作的朋友可以顺利的进行事件。









与故事相同，所谓作战阻止成功，就首先必须要发生所有的0083的事件，而且在最后的作战中必须胜利。

观舰式实行

GP02强夺事件发生以后，这时会有军部提出中止观舰式，这时必须否决这一提案，只有继续执行观舰式才能让所谓的星の屑作战的事件顺利发生。



▲如果通过了观舰式的提案，则联邦侧全军士气上升30。

试作4号机入手

在与月面军事企业好感度90以上时，当试作3号机(GP03)开发完了以后，月面军事企业会提出进行试作4号机的开发提案，这时一定要注意此提案会消耗大量的资金与资源。



提坦斯和奥干是伙伴时发生的……

对于游戏中盘时发生的协力邀请是选用联邦侧在游戏中发生的最大分支。想让战斗更有乐趣吗？想改变历史吗？想让提坦斯与奥干都成为联邦的共同战友吗？这一切的选择都是由玩家自己来决定的。完成本页中的提示，你就可以体验在历史中都没有发生过的奇特的事件。当然本页中的提示都属于主干上的最重要的选择，如果因为第一步的完成原因，而导致在这里按顺序完成后还不能出现想要的结果，恕不解释原因。





ティターンズ出现条件

エウーゴ会见承诺
(完全・判定胜利)
アクシズ击破时
エウーゴ未发生(完全)
デラーズ击破时
エウーゴ未发生(判定胜利)

エウーゴ的出现条件

エウーゴ的
会见拒否
(判定败北版)
(初期势力出现)

"星の屑作战"发动情报入手

ティターンズ结成
▼
エゥーゴ结成
▼
30バンチ事件发生
▼
エゥーゴ的活动活性化
ブライト、リュウ、スレッガー使用不可能
▼
エゥーゴ的ブレッグス的会见申请
▼
YES → ティターンズ出现
NO → エゥーゴ出现

与提坦斯相关的选择及特别事件一览

让提坦斯单独成立有单独成立的好处，毕竟游戏中的强力机体——ジ・O只能在提坦斯中开发。



ティターンズ关连事件

ガンダリウムγ技术入手
マラサイ开发プラン入手
要、敌军需产业与友好度90以上
▼
ガンダムMK－Ⅱ开发提案
ガンダプMK－Ⅱ(黑)开发プラン入手
▼
ガンダムMK－Ⅱ开发终了
▼
ガンダムMK－Ⅱ强夺事件发生
エウーゴ出现

追击命令出
▼
YES → 3回合后 夺还报告人 ガンダムMK－Ⅱ 生产可能 エマ脱离
NO → ガンダプMK－Ⅱ 未开发状态 エゥーゴ MK－Ⅱ(白)的 生产开始

在MK－Ⅱ没夺回的场合或MK－Ⅱ未开发完成的场合会有不同的效果。

シロッコ关连事件

シロッコ的归还
完全・判定胜利版
30回合后提坦斯联邦所属
提坦斯独立事件未发生
▼
シロッコ制可变MS开发提案
メッサーラ的开发提案入手
基础15、MS17、MA17以上
シロッコ联邦所属时
▼
シロッコ制重MS开发提案
ジ・O的开发提案入手
基础20、MS20、MA20以上
シロッコ联邦所属时

奥干相关的选择及特别事件一览

要想要表内所有事件发生，就必须让队伍中有以下几名角色：クワトロ、アポリー、ロベルト、トコア。

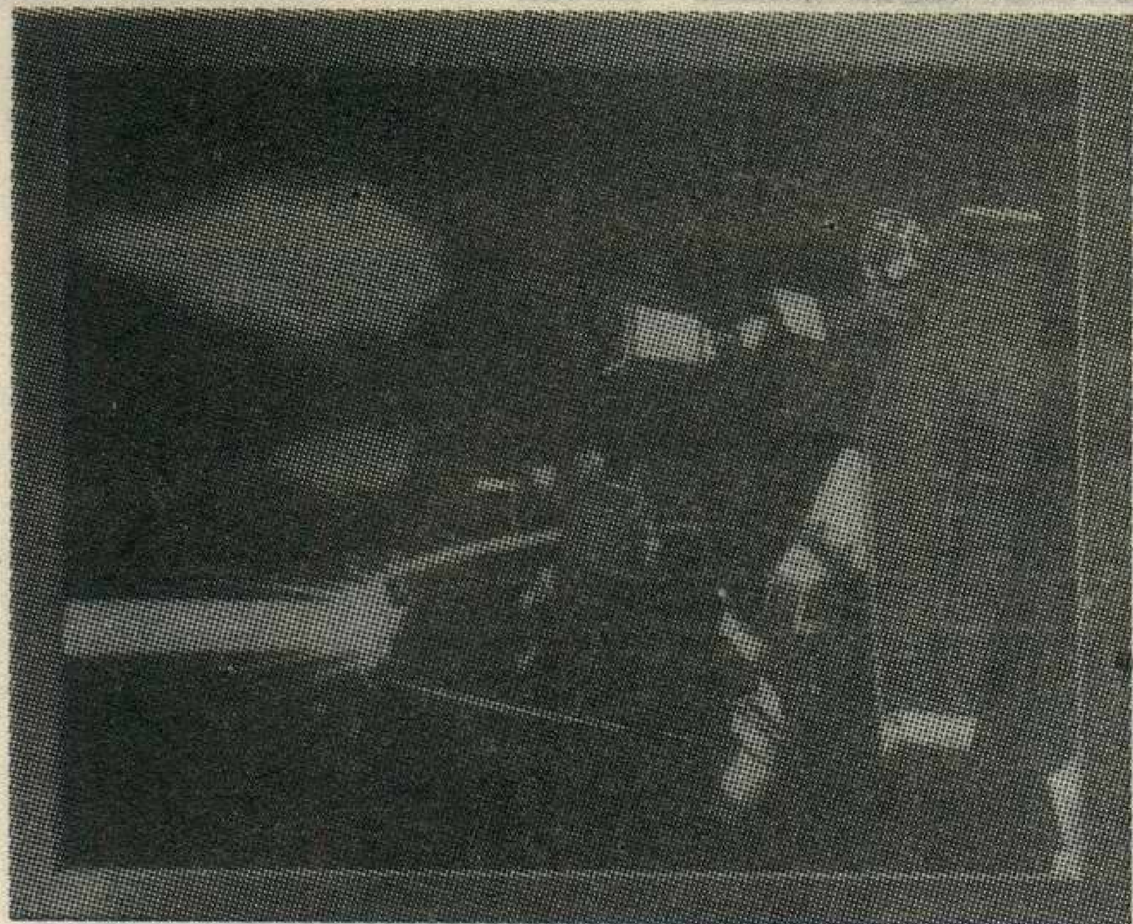


新加入角色的出现条件

角色	条件
カミーユ、エマ	ティターンズ潜入计划终了
ハヤト	エウーゴ仲间合30回合后
アムロ	ハヤト登场5回合后
カイ	1回清关&アムロ登场5回合后
セイラ	1回清关&カイ登场5回合后
フア	1回清关&ティターンズ入计划终了30回合后

エゥーゴ吸收后发生的事件

ガンダリウムγ技术入手
リックディアス开发可能
▼
10回合经过
▼
ティターンズ潜入作战提案
ティターンズ・ジャミトフ健在
▼
实行2回合后、1回目的报告
▼
1回合后、2回目的报告
▼
3回合后、潜入部队归还
カミーユ、エマ加入
ガンダムMK－Ⅱ(黑)入手
ガンダムMS－Ⅱ(白)开发可能
▼
ガンダムMK－Ⅱ(白)开发终了
▼
Z计划实行可能
百式开发可能
Z计划实行后，百式与Z高达的开发提案通过，之后几回合中发生。

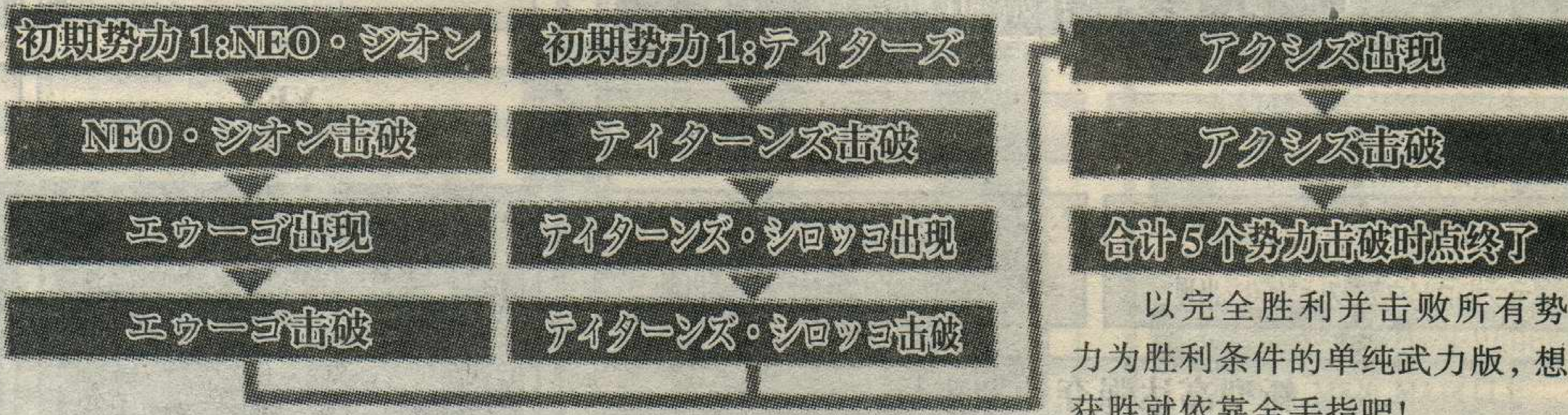


对于基伦这一边来讲，进入第二部以后出现的变化非常的多，也就是说选择了基伦侧后真正的游戏乐趣基本都集中在第二部中，在第二部时不仅可以按照故事中的情节引发 0083 的故事，还可以提供援助给提坦斯或奥干，使整体的局势出现大幅度的改变。

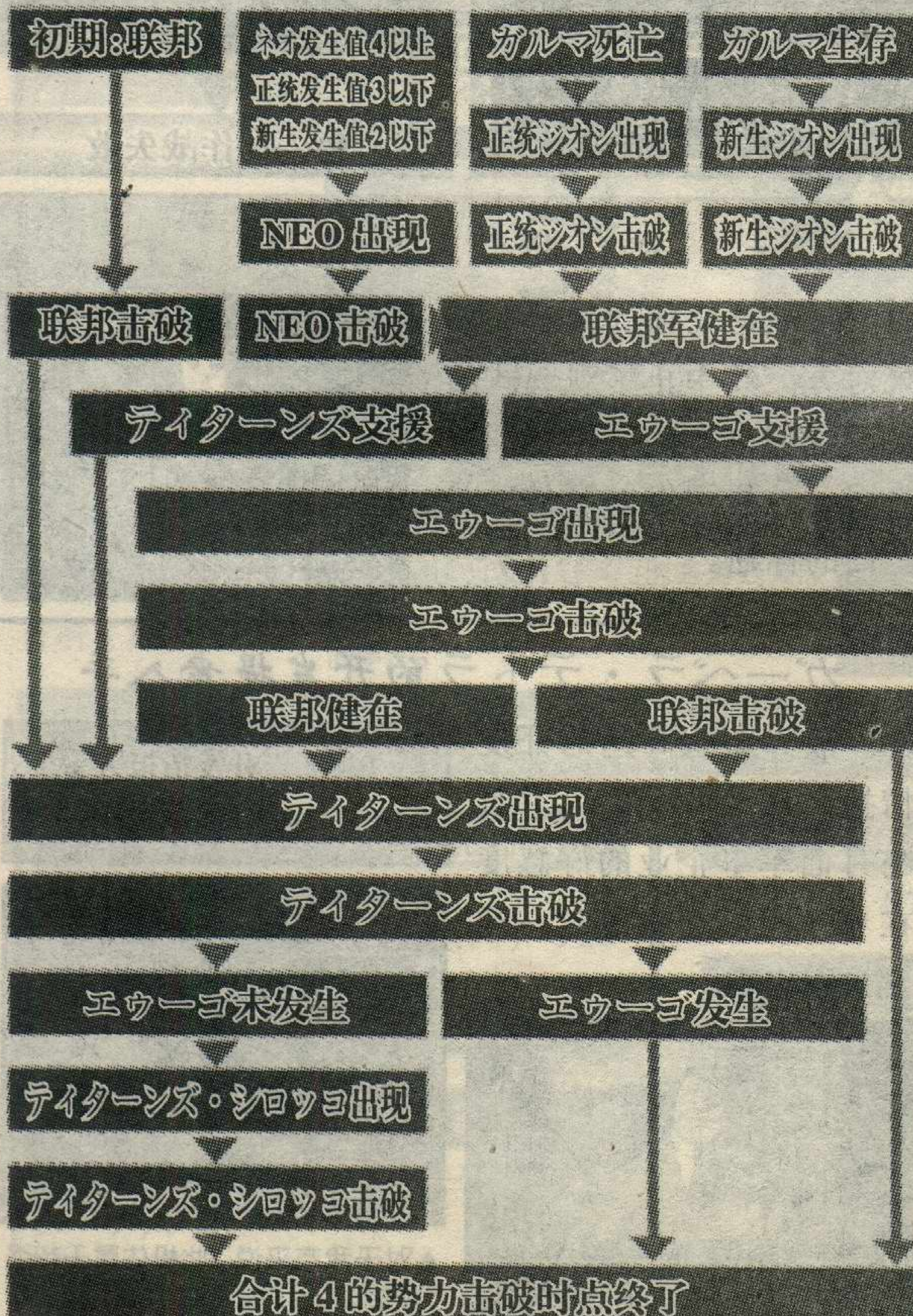


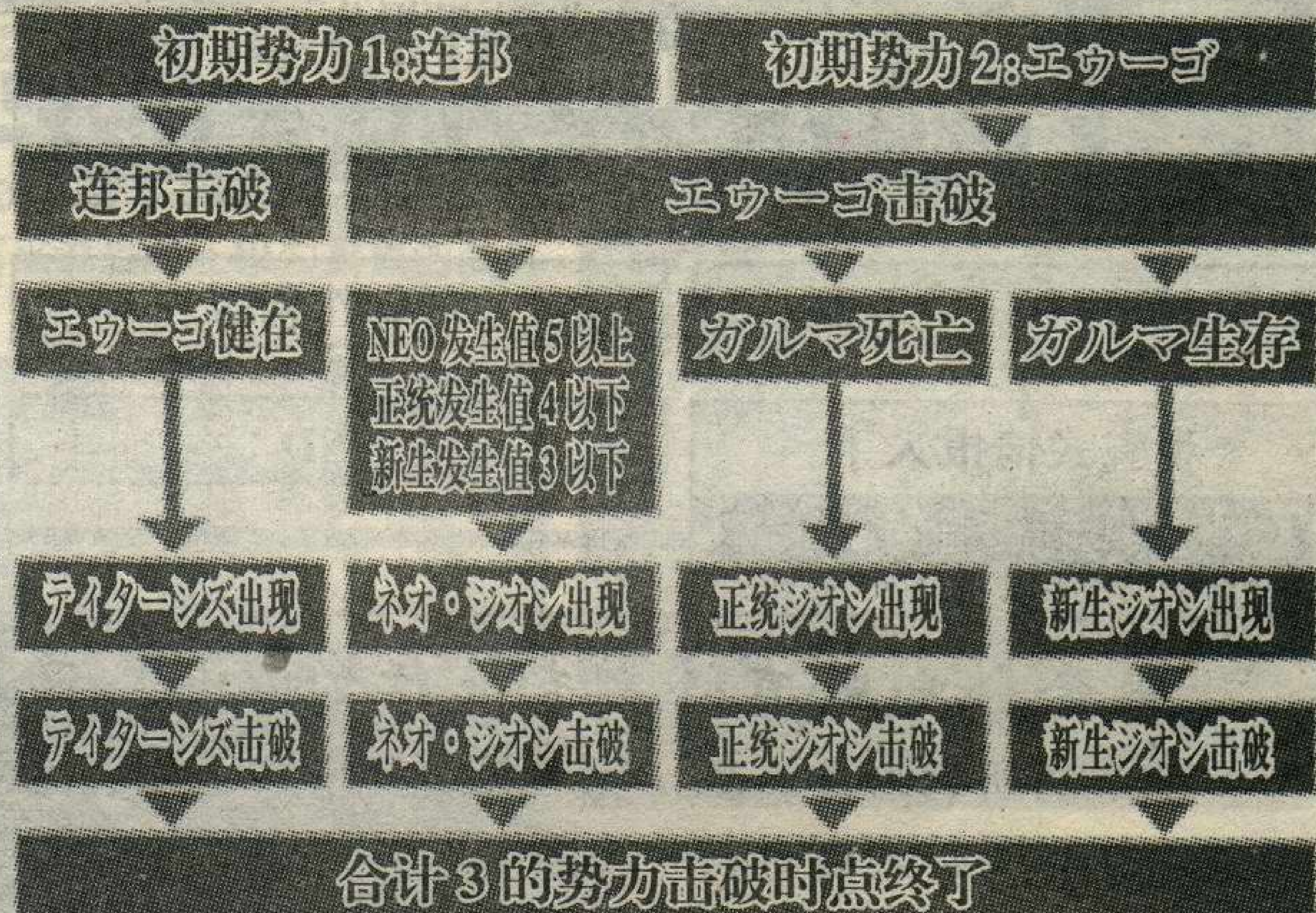
选择基伦侧将出现极为复杂的分支情节

这里的第二部分支事件有许多，大家在进行游戏的时候一定要小心选择，以免出现自己不愿意看到的局面，以下介绍的分支都属于最主要的事件分支，其它不影响主干的分支事件在这里就不提起了。



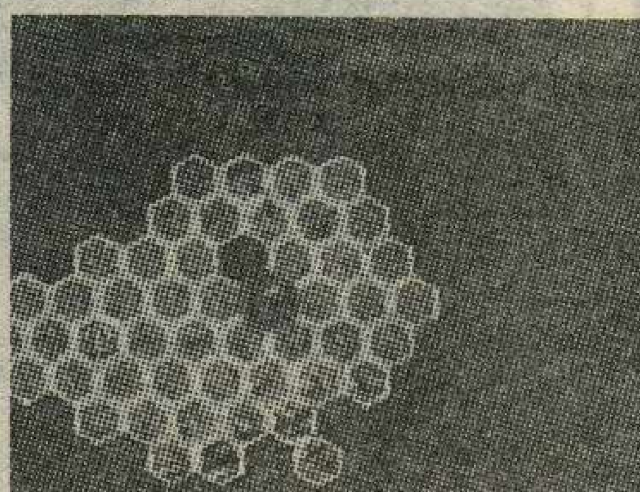
以完全胜利并击败所有势力为胜利条件的单纯武力版，想获胜就依靠金手指吧！

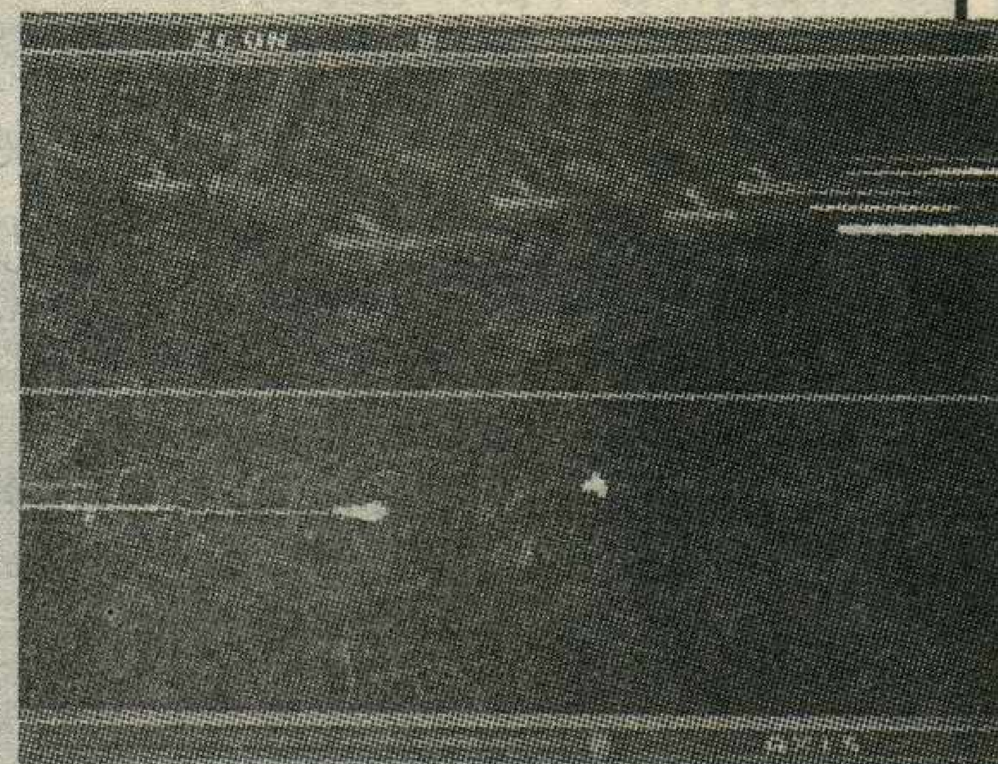




以ゲルググ、ドワッジ、ズゴックE为主战机

宇宙、地上的战斗各不相同，基伦侧这边投入的主战机体也各不相同，为了最终的胜利，大量量产主战机吧！

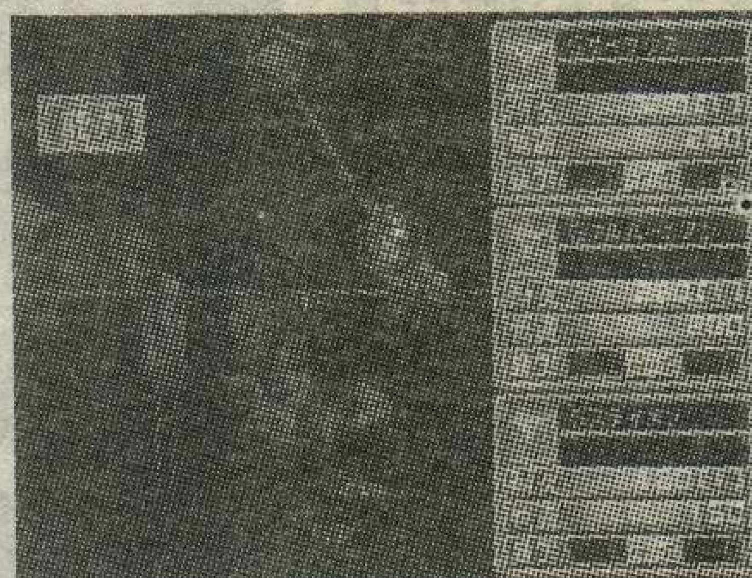




▲可变 MS 是基伦侧中后盘高能力机体的特点。

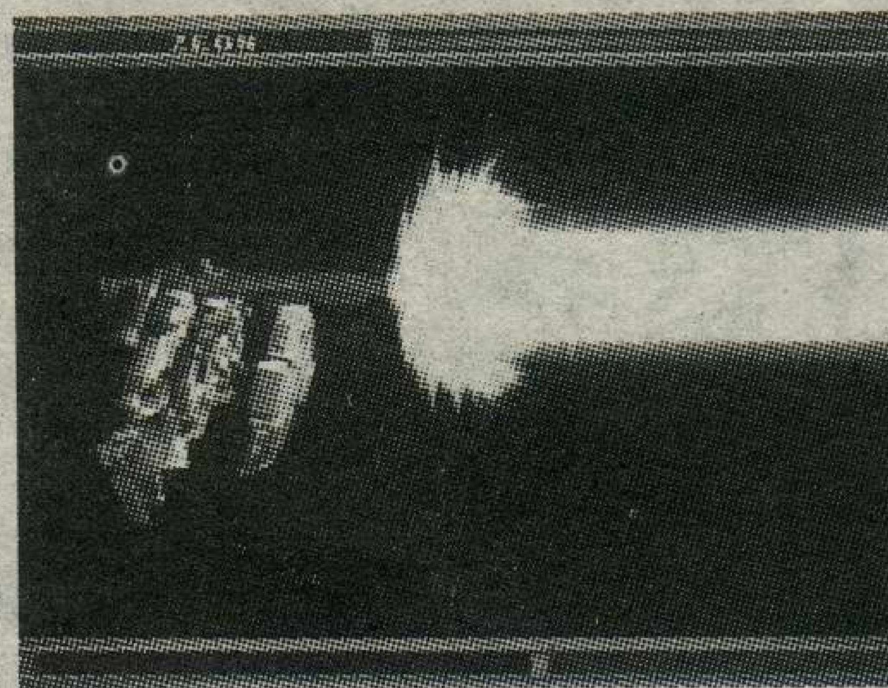
与0083相关事件的发生

再现 OVA“0083”的故事，选用基伦侧可以放心的引发基本上所有的情节，只要最后的星の屑作战成功就可以顺利地在第二部中削弱联邦的最主要实力，所以想在谈笑间消灭拥有极大资金与资源优势的联邦，就一定要引发 0083 的事件。



▼作战提案 5 回合不通过就会自动消失。





ティターンズ支援

高达开发情报入手
2 部开始 30 回合后

- 完全胜利版：グリプス2フルバーニアン、サイサリス、デンドロビウム、ステイメン出现
- 判定胜利・败北版：ジャブローゼフィランサス、サイサリス、デンドロビウム、ステイメン出现

▼ 新型高达强夺计划实行

▼ 强夺计划途中经过报告

▼ **强夺计划结果报告**
试作 2 号机开发可能サイサリス、サイド 3 配属

- 判定胜利・败北版 → **观舰式情报入手**（谍报 51 以上、连邦健在）
- 完全胜利版 → END

“星の屑作战”实行可能

▼ 联邦の观舰式阻止

▼ シーマ逮捕命令出

- YES → **星の作战成功**
- NO → **シーマ里切**



ジャブロー的连邦
部队 50% 消灭



▼ 星の屑作战失败

必须将シーマ逮捕

关键是联邦的行动，如果对方突然中止了观舰式的话就说明己方的情报部门有失误，这里引发的事件就是上面的标题。



完全胜利版有必要先进行的事件

0083 的所有事件，就是完全胜利版必须要进行的事件，其中以新型高达试作机 GP02 的强夺事件与情报部门获得联邦军将于近日举行观舰式的事件，这些最为重要。

所以要想真正胜利就必须一定要注意各事件的发生条件，以及各行动的行动提案，多记录是最终走上完全胜利的好方法，玩家如果没有把握应该这样来做。



▲情报部门的实力必须在 51 以上才可以。



▲不影响主干的作战提案应考虑是否实行。

ガーベラ・テトラ的开发提案入手

敌方新型高达的开发情报入手 5 回合以后，并且与月面军事企业的好感度在 90 以上，才能使这一开发提案出现。

ガンダム开发情报入手
敌军需产业与友好度 90 以上



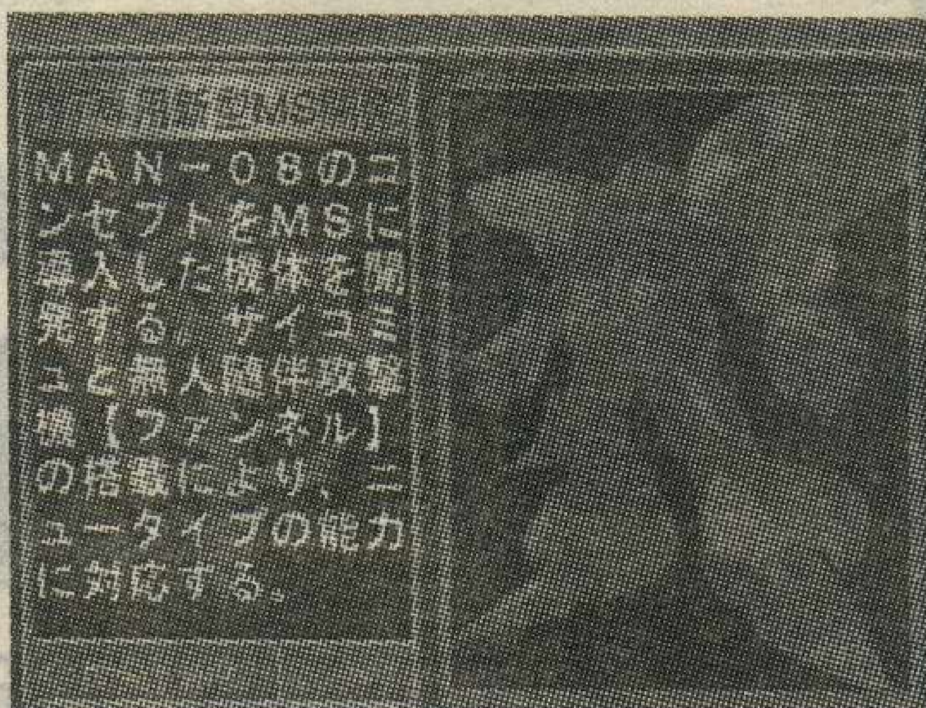
▲对于我方来说，此机体属于超强力作战机体，有可能就一定要进行必要的开发。



哈曼属于己方队伍时发生的事件

哈曼，熟悉高达故事的朋友一定知道这不仅仅是名超强力的NT驾驶员，还是政治上的铁腕统治者。想让与哈曼有关的事件发生吗?请看这里进行的详细的介绍，希望能对所有的玩者有帮助。





ハマーン・カーン登场的条件

- 判定胜利、败北开始 50 回合经过
- 完全胜利 30 回合经过、アクシズ、エウーゴ、シロッコ未发生

アクシズ事件的流程

- ハマーン登场
  - マシュマー、キャラ、ユーリー新加入
- エウーゴ、ティターンズ、シロッコ未发生(完全)
  - NO → マハラジャ・カーン死亡、ハマーン归还
  - YES ↓
- アクシズ増援部队到着
  - グレミー、ラカン新加入
- マラサイ开发可能
- ノイエ・ジール开发可能
  - 基础 15、MS12、MA16 以上
- ガザC开发可能
  - 基础 18、MS19、MA19 以上
- キュベレイ开发可能
  - 基础 20、MS20、MA18 以上
- マハラジャ・カーン死亡、ハマーン归还

シャア的归还事件

在第二部中，满足右侧表格内的所有事件，第 80 回合左右才能引发这个非常重要的情节。

シャア归还条件

- 第 1 部判定胜利
- ハマーン登场 30 回合后
- マハラジャ・カーン死亡未发生
- エウーゴ未发生、ネオ、ジオン登场未发生
- ネオ・ジオン发生值 3 以下



▲事件发生以后，大家会看到许多有趣的现象。

ゼロ・ムラサメ反乱事件的进行方法

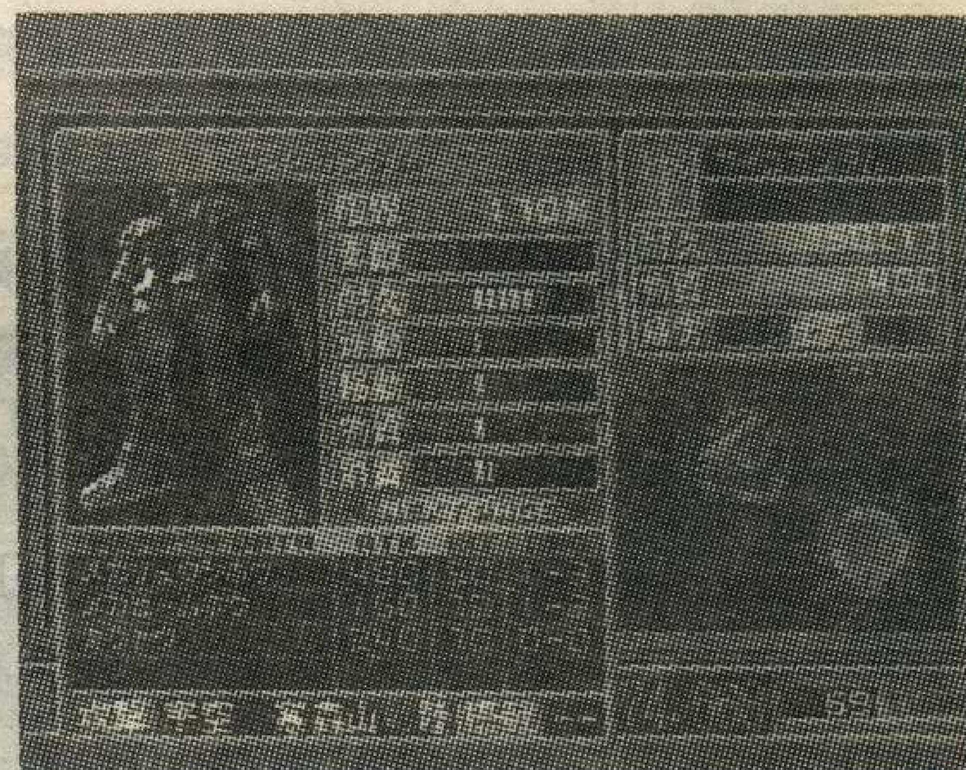
这一反乱事件主要的发生原因还是有关于强化 NT 的开发计划是否实行，有一举两得的好方法吗?看看这里给的建议，我们应该能有所了解。



▲强化 NT 开发计划实行时会遭到强烈的抗议，可以就会引发 NT－001 的逃离事件。

▼NT－001，这对于资金与资源大量缺乏的我军来说是属于较为贵重的战斗力之一。





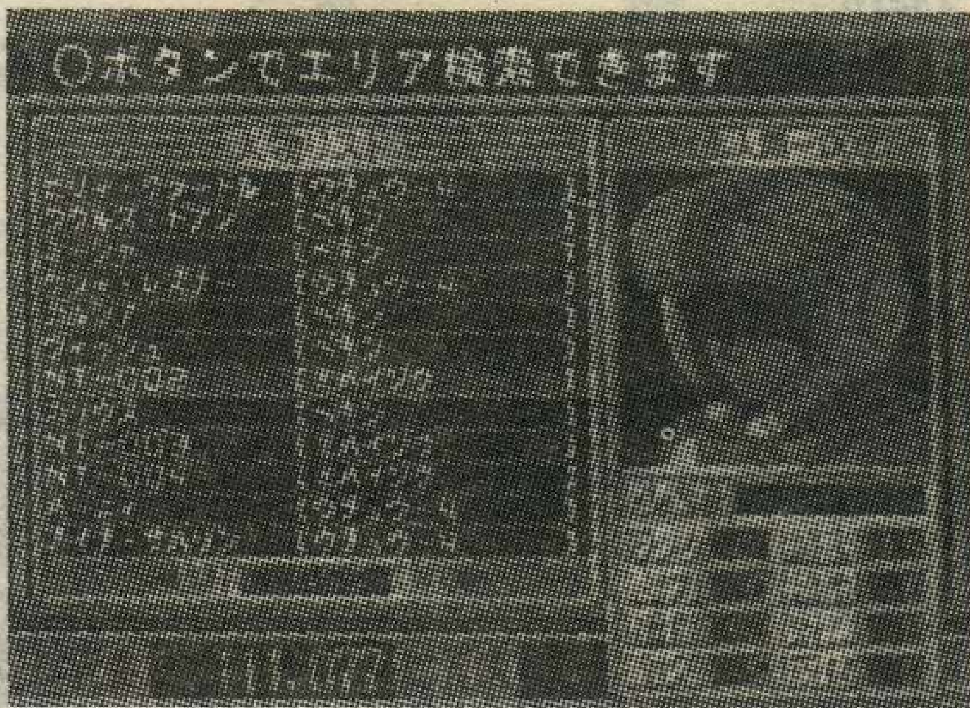
▲只有 NT 驾驶员才能发挥实力的超强机体，尽快开发吧！

ゼロ反乱事件的流程

- ゼロ・ムラサメ的反乱勃发
  - 判定胜利版：グリプス2侵攻(ジャミトフ：ティターンズ)
  - 完全胜利版：グリプス2侵攻(ジャミトフ：ティターンズ)
- ゼロ・ムラサメ要求提示
  - YES → サイコガンダム开发プラン入手
  - NO → ゼロ敌势力
- 2回合后、强化 NT 开发提案
- 强化 NT 的开发报告
  - NT001 使用可能
- ゼロ抗议
  - 计划中止 → セロ连邦所属
  - 计划中止 → ゼロ NT001、敌势力
- 强化ニュータイプ部队完成

NT 部队

事件发生以后，新的强化 NT 部队完成，并且有三名新角色加入，使我方战力大幅上升。



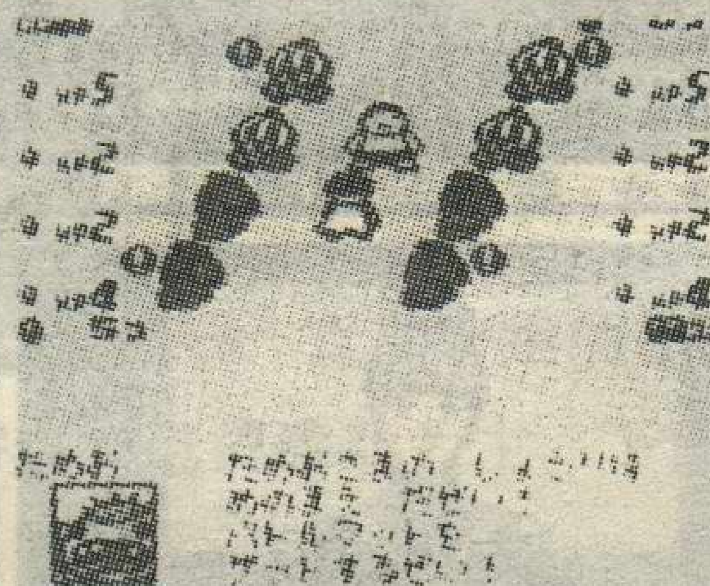


为成为最强的卡片英雄而努力！

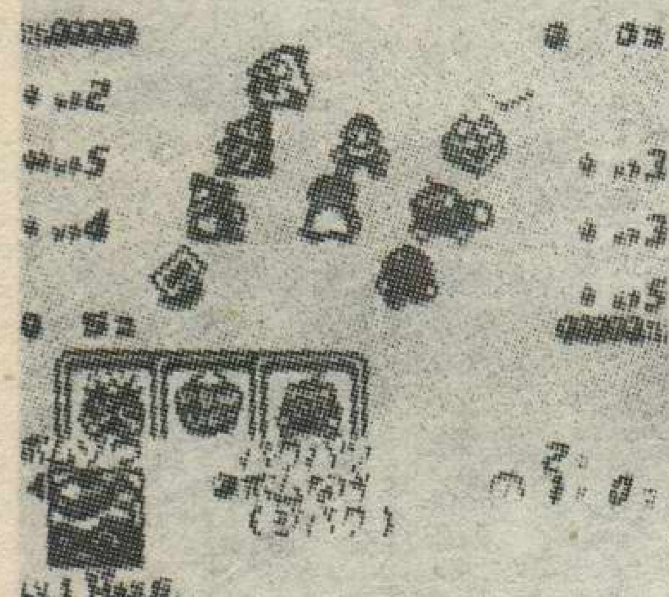
CARD HERO
卡片英雄

机种:GB	厂商:任天堂	类型:TAB	发售日:2000年2月21日

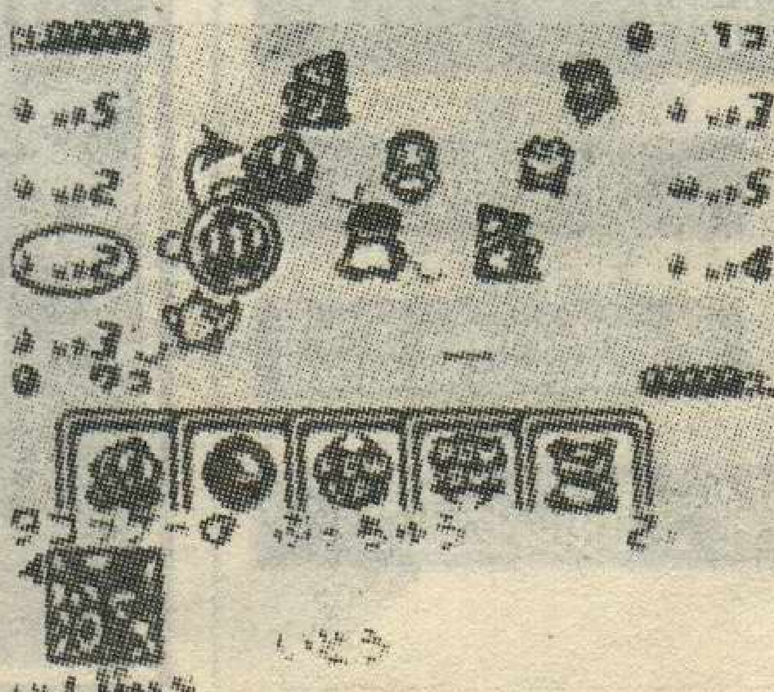
第1话　收集卡游戏



《卡片英雄》是近期以来任天堂倾力制作的大作，其整体素质令人十分满意，因此吸引了无数的玩家。下面，我们就为大家介绍一下这款游戏的主要内容。当开始游戏后，经过一轮预习（TUTORIAL）玩者便可正式进行第一场对战，对手是企图骗走主角手上对战布的ためお。虽然玩者手上只有4只最弱的マナトット，面对着对手的タコッケー理应没有胜算，可是他竟然会主攻我方的怪兽，因此只要在第一回合出3只怪兽，第二回合再出第4只兼替后排的怪兽储气，那么即使前排怪兽被干掉后排的怪兽也能轻松以3点攻击力（2点基本加气合后的1点）直击ためお本体，一口气将其击倒。



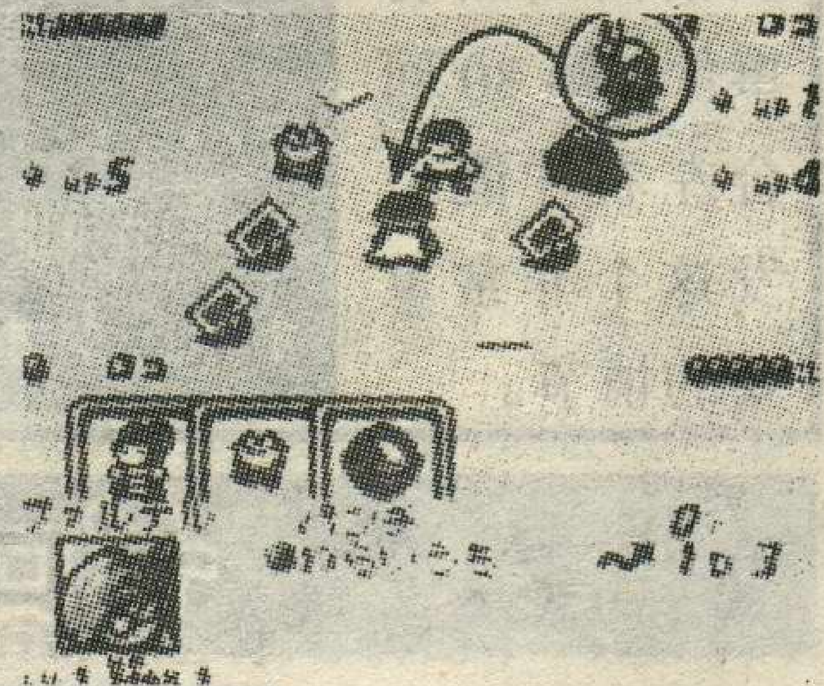
从第二章开始，将进入较有剧情的攻略。在此之前，先让我们来看一看几个设计卡片组（DECK）的技巧。和《MAGIC THE GATHERING》不同，由于游戏是将怪兽放置的数量及位置规定为“前二后二”，故此预先必须要有较妥善的安排。在故事中的初级规则（ジュニアルール）玩者最多可带15张卡片，而每种则设有3张的上限，亦即是说最少可放5款（每款3张）。亦因为有这种规限，前排怪兽、后排怪兽与魔法卡的分配就要很谨慎，正常来说15张卡应该是有7张前排、4张后排和4张魔法，只有紧守这个法则战斗就不会有大的问题。



·战斗时有几个注意事项：(1) 事前适当的编排卡片，按玩家的战斗来排卡；(2) 出卡的时机和位置不要弄错，否则就会有后排怪兽放到前排去的笑话出现；(3) 利用升级来回复HP，留意当打败一只怪兽之后便能升级，但当然需要1枚魔石；(4) 适当地走位以回避不必要的攻击，因为大部分怪兽的攻击都是有距离限制的，只要闪开往往就能回避该攻击。

以现阶段而言，前排怪兽最好安排八爪鱼タコッケー（LV.1是5HP，升级后直击能造成3点伤害），后排则是大鸟ヤンバル（无需使用魔石又可升级）。

第2话　仓间俱乐部

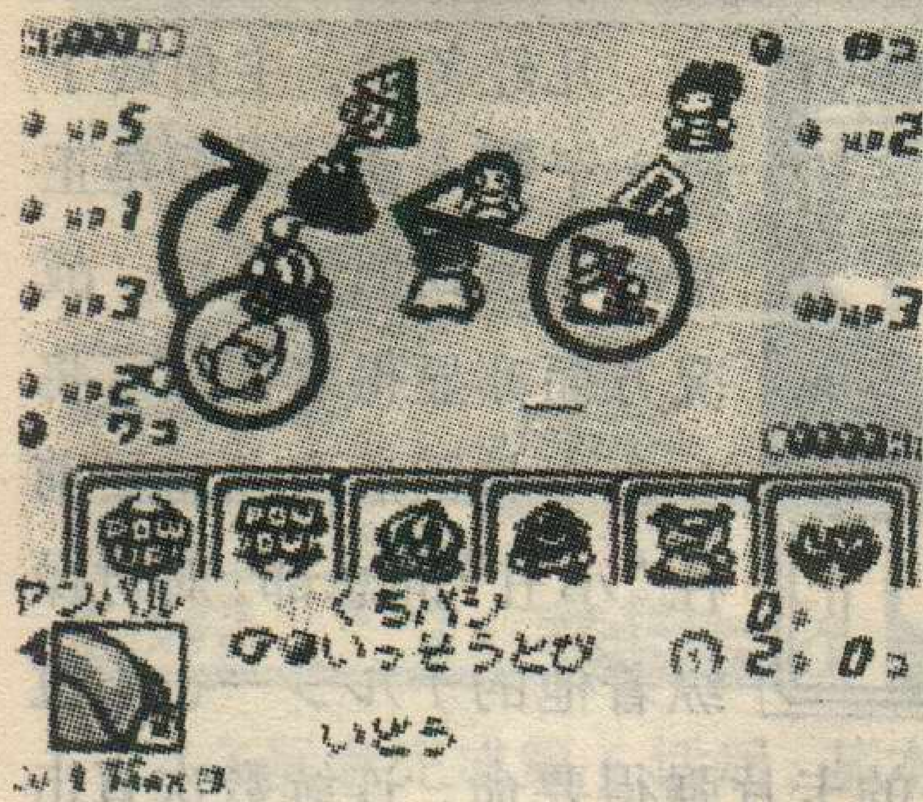


到了第2话，主角便进入了互相斗卡作为目标的仓间俱乐部。途中对手的出现顺序为あみ、ゆういち、ためお、あみ、ためお、ゆういち及すぎやま，他们全部都是悠久乐部的成员，赛制方面采用三盘两胜制，只要胜出比赛就能获得代币（メダル）作为奖赏，这时不论输赢都不会在金钱方面有直接的损失。每枚代币价值30日圆，只有够5个就能够到卡店购买一包新卡（ブースラー，即BOOSTER）来使用，而每隔一会或输了比赛后都可以返回家里向母亲大人索取零用钱50日元。

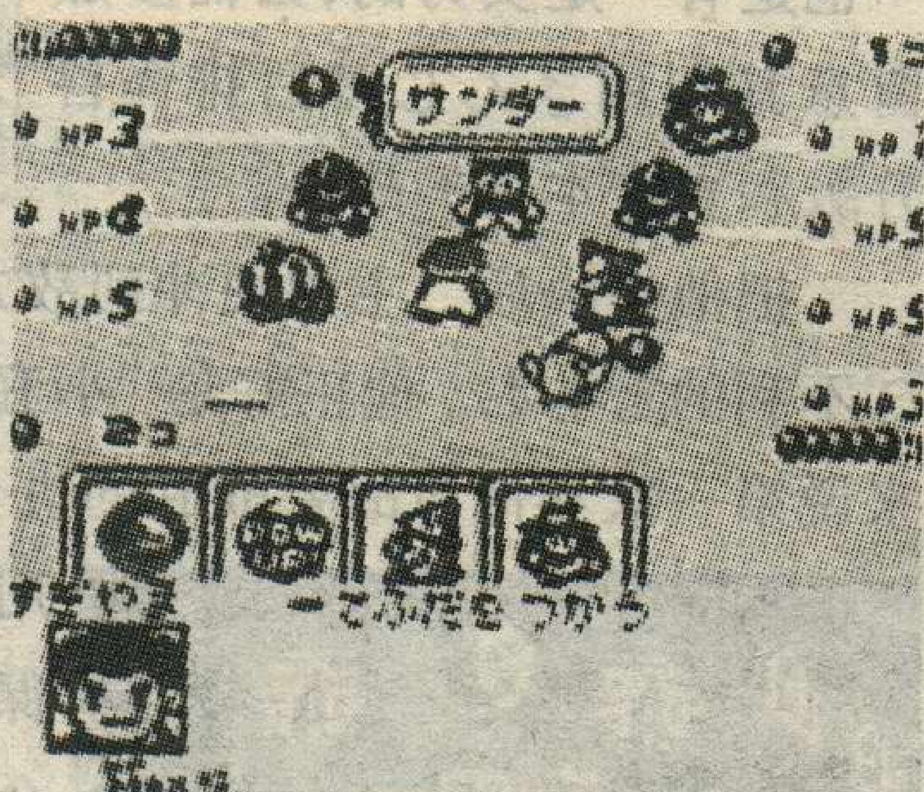
说回剧情本身，首先要对付的是女孩子あみ，她的主力卡是妖精ルージュ，若想有效对付站在后排的它就最好选用喷水兽ウォータ，利用它的特技和后排怪兽相配合很容易便把敌方前排怪兽打败，兼且可以升级。第2名对手ゆういち的特点是拥有枪手ヴァルテル，因为它可以直接伤害本体，所以一定要尽快将其干掉。接着的ためち持有能改变等级的卡レベルチェンジ，若被它顺利将其怪兽升级就很麻烦了，所以要速战速决。再和上述三个敌人对战过后，玩者所要面对的就是拥有雷电卡サンダー的すぎやま，切记雷电卡是能够一下扣去3点HP的可怕道具！



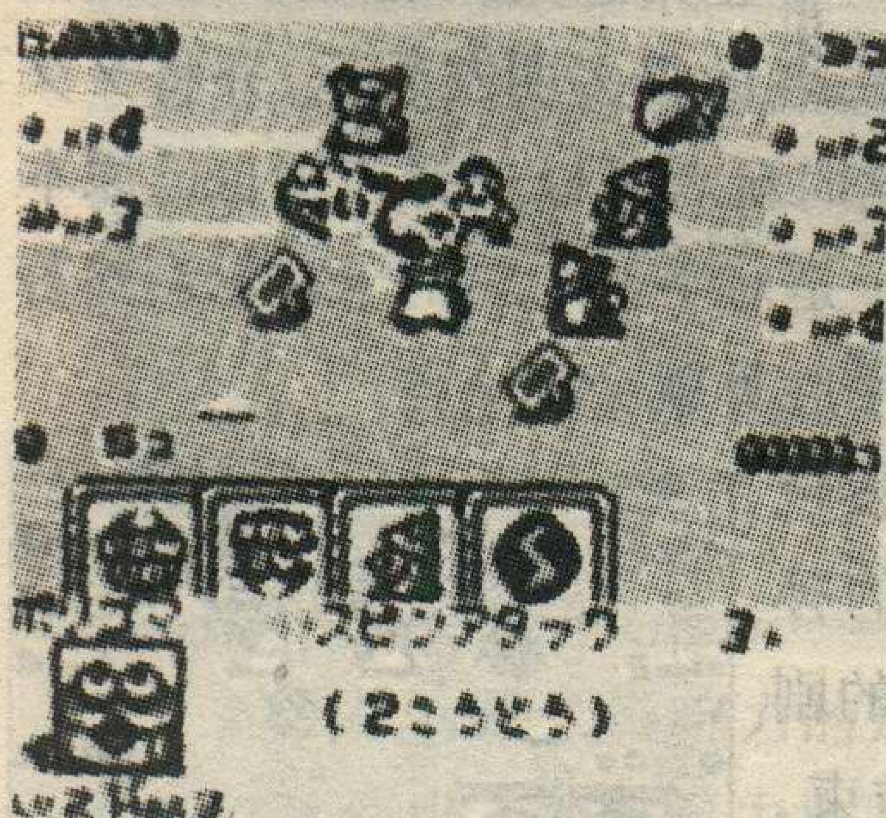
第3话　冠军觉醒!



进入第3话，仓间俱乐部的成员就会进行一场锦标赛，玩者分别要和あみ、すぎやま和こまい决一胜负，而在比赛胜出的话则可获得代币作为奖赏。あみ的实力是仓间俱乐部中较弱的一个，她的主力卡是喷水兽ウォータ和妖精ルージュ，如果之前你曾轻松地解决她，那么现在也不会感到有难度。第二场比赛是和擅长雷电的すぎやま决战，他的卡片和之前大同小异都是靠剑士コワイル、炸弹ボムゾウ仔、公鸡けるこう和飞镖仔スライ，前两者绝对不能让其升级，否则后患无穷，后两者尤其是公鸡若被它升至LV.3就能每回合直击阁下本体(无需魔石!)，故此务必小心。

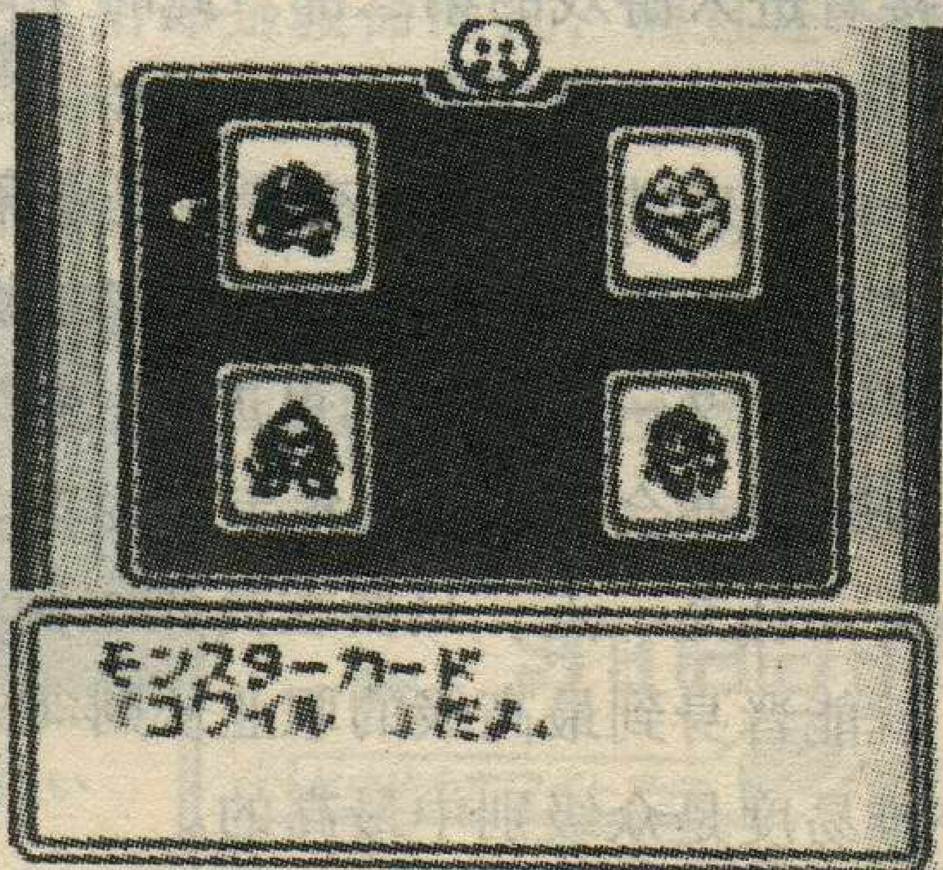


至于比赛的最后一战，就是和以冷静见称的こまい比试，表面上他的卡片没有什么特别，可是其实卡片中却隐藏着极大的威胁:2只陀螺ポリゴマ、2只炮手ガンター和2张护罩ハードシールド，虽然陀螺LV.1时只有3点HP，但由于拥有2段攻击的关系故此只要它先气合后攻击就能直击本体,若在炮手的协助下便更能从容升级。注意,只要陀螺升了级，再加上一个护罩那么就能直击本身2HP，非常恐怖。

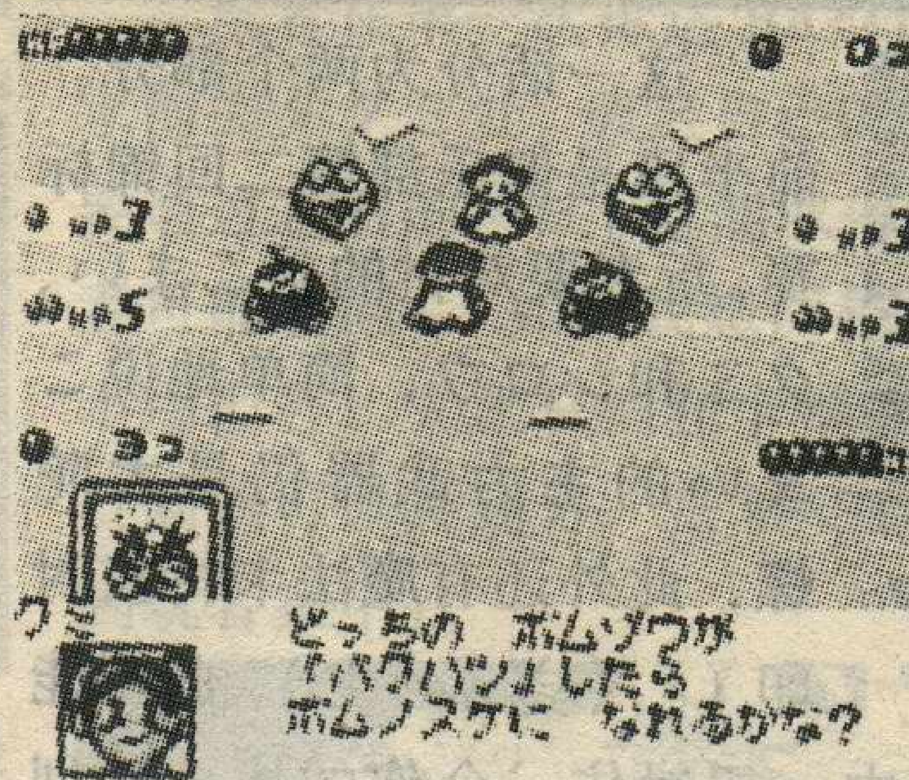


只要能胜出这场比赛，玩者便能够从忍者シゴトにん、箭手ジャレス、剑士或陀螺任选其一作为奖品，建议大家选择目前比较合适的忍者或剑士。

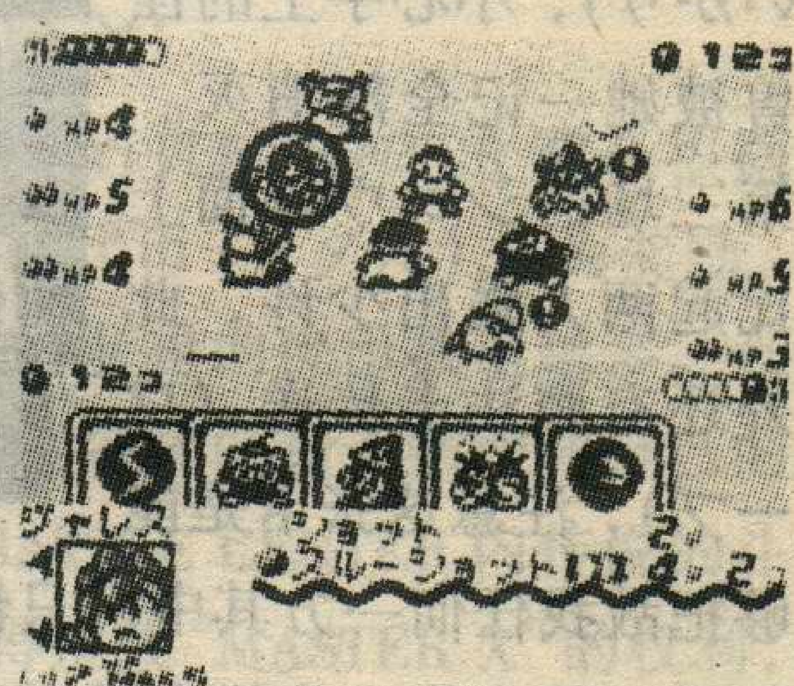




第4话　强力!超级卡



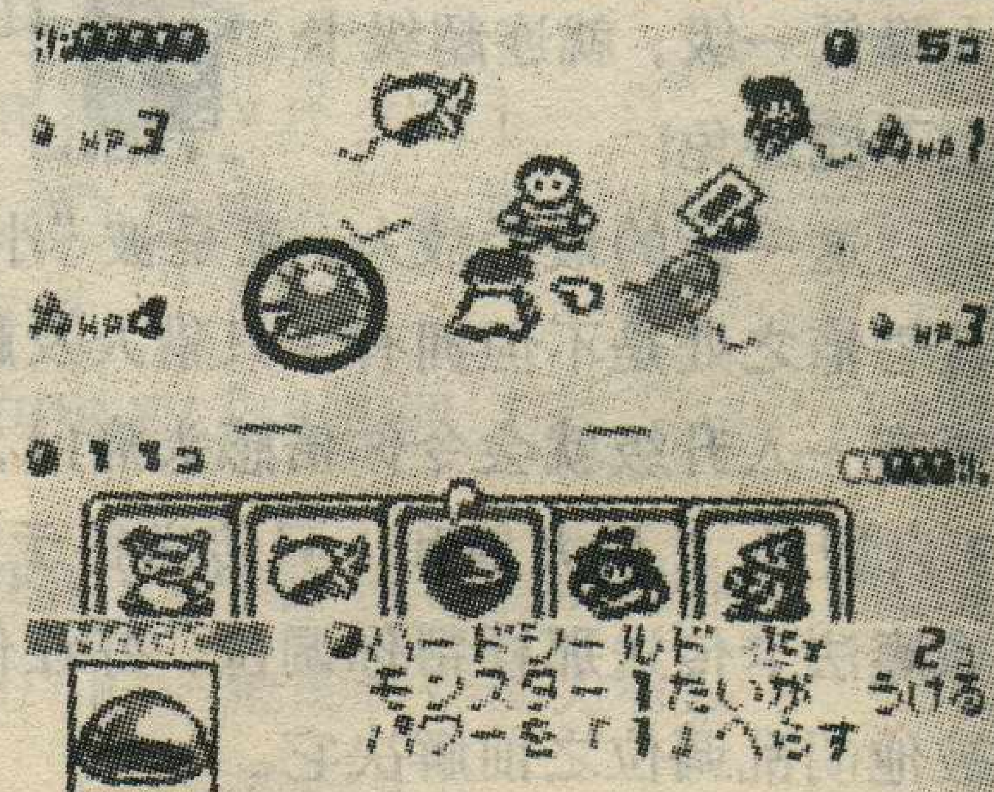
这一话的主题是超级卡(スーパーカード)，是一种能够令特定怪兽变成原先没有等级的超强卡片，其结构和一般升级有点相似。举例，假如你手中有一只炸弹卡和其超级卡，由于炸弹卡的等级上限只是LV.2，但在超级卡的特性下只要在LV.2时再解决一名对手（或者在LV.1时解决等级比自己高的对手)，它就会因为拥有超级卡而变成LV.3的巨型炸弹！它一击能够造成6点伤害，所以可一下之扣去本身4点HP，形势顿时就会发生逆转。



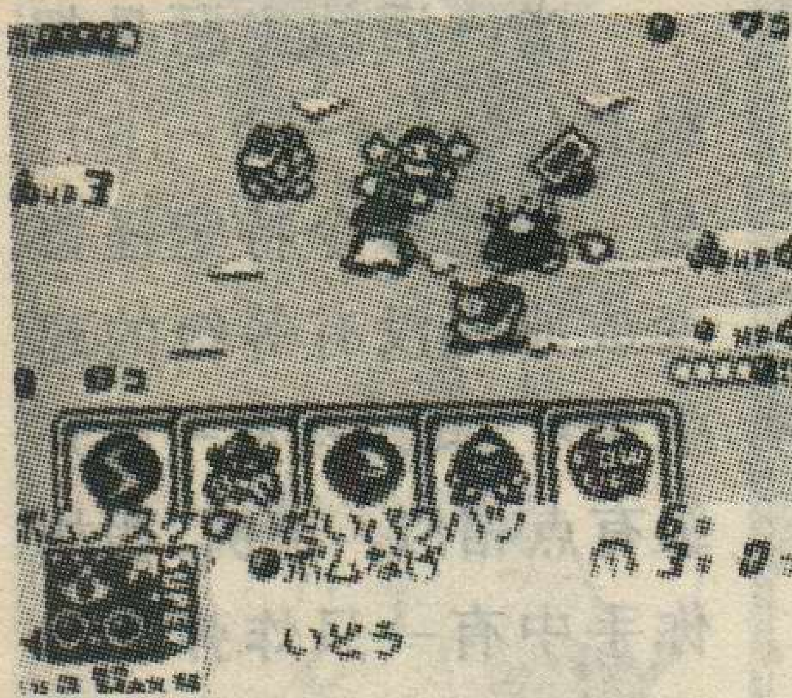
和クミ比试后可了解到超级卡的强度，当玩者再次返回仓间俱乐部时发现全部人都有了超级卡！而此时需要应付的对手则有すぎやま、こまい、クミ和シロウ。第一场まぎやま手上拥有剑士的LV.3超级卡大剑士ワイルダー，特点是一记直击可造成5点伤害，一般怪兽类都未必能够抵御得住，而对本体也能造成极大损伤，因此当发现他使用剑士时就要尽快铲除。第二名对手もまい则和上次一样使用陀螺（共有2只)，而它当然拥有大陀螺エルゴマ,所以必须在发现陀螺时马上将它杀掉，否则大陀螺一记能够造成5点伤害（对本体是3点)，二段攻击下阁下必败无疑。第三名クミ手上的是炮手之超级卡大炮手ドガンター，它能够在隔一格的情况下扣去我方5点HP，所以一定要注意它的位置。



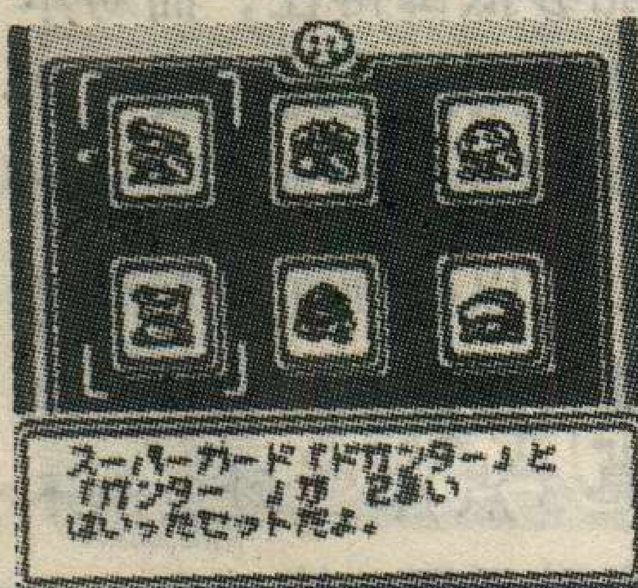
本话的最后一名敌人是新面孔シロウ，基本上他的大鸟和猎人也不是很可怕，但当加上弹鼠ラッティ和超级卡大猎人ジャレット就不简单了。因为弹鼠是可以在前排击中另一方敌人的，若被猎人升至LV.3那么其必杀技就能一记扣去阁下极多体力。顺带一提，如果能够以超级卡来打败对手，就能获得10枚代币作为奖赏!



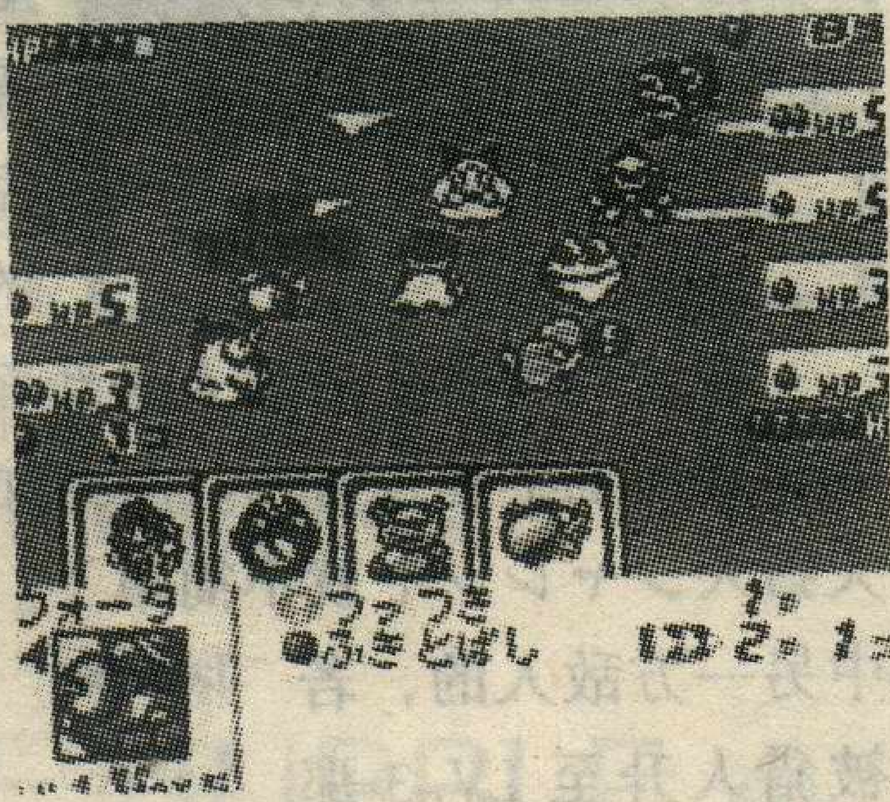
第5话　秘密组织"小丑"



这一话分为两个部分。前半段是俱乐部第二回锦标赛，玩者要对付的是こまい、クミ和シロウ，简单地说こまい的主力武器仍是大陀螺，此外还有魔法卡特技封印（とくぎふうじ），此招能够将玩者的一只怪兽的其中一招封住，令你的战斗计划(尤其是超级卡兽)完全落空。第二回战的クミ除了拥有超级卡大炸弹ボムノスケ外，还有一记能扣去双方（连同本体）3点HP的魔法卡"大地之怒"（だいちのいかり），小心手上的怪兽被她一记全部消灭。第三场的シロウ牌面上比起两人强出少许，此外还有魔法卡传送（ワープ），注意这张卡是能够把敌我任何一方其中两只怪兽的位置对调！所以后排较强的怪兽往往也有机会被送到前排去，成为对手升级用的点心……

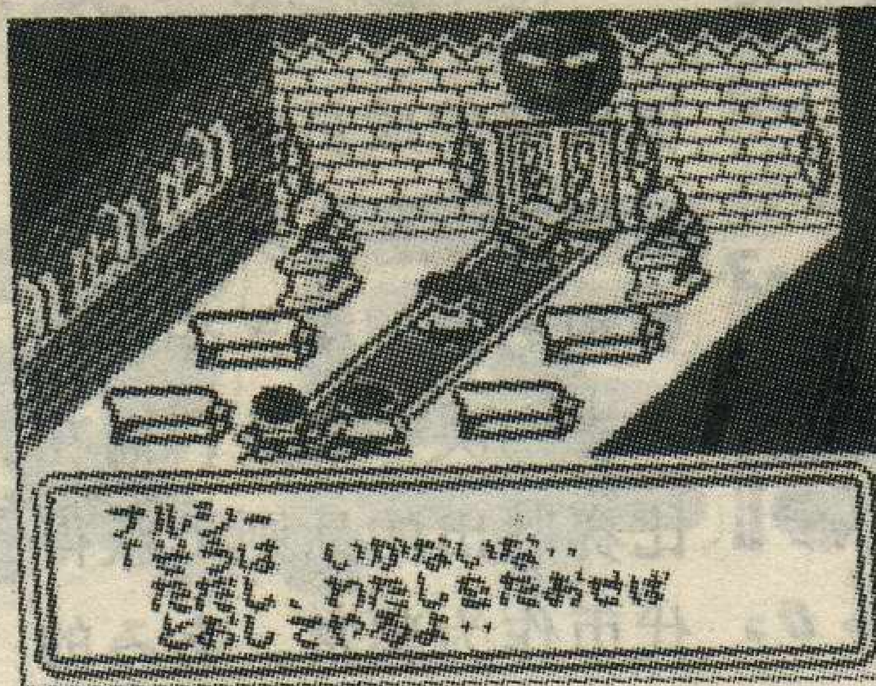


通过比赛后便进入本话的后半部分，首先出来迎战的是神秘组织"小丑"（ジョーカーズ）的探子トトリテ，必需注意他的后排攻击卡和懂得吸血能够直接造成伤害(即是D伤害，无视任何护罩)的吸血鬼チュトロ，在其狂暴攻击的配合下他手上的卡往往能致玩者于死地。接着是和女孩子ジュン的连续战斗，第一场没有什么难度，而第二场则相对要辛苦很多，因为他拥有原始人ガンガラ的超级卡大原始人ドンガラ，特点是能够累轻易将版图上任何一方敌人降低一级，就连超级卡也不能避免！

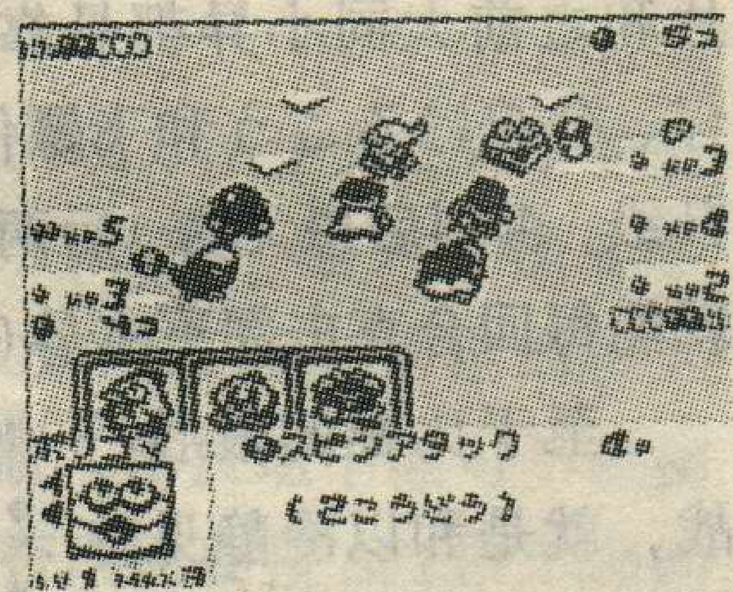


这一话的最后敌人，正是被"小丑"控制了的シロウ，其恐怖之处是不但拥有3只猎人及超级卡大猎人（其中只要有一人升级就会令你倍感头痛！），此外，还有3只剑士、3只袋鼠、2只大鸟和1只传送兽テレポ，其中传兽是可以像魔法卡传送那样帮你调位，好让他攻其弱点，所以要在被他胡乱调位之前解决它。

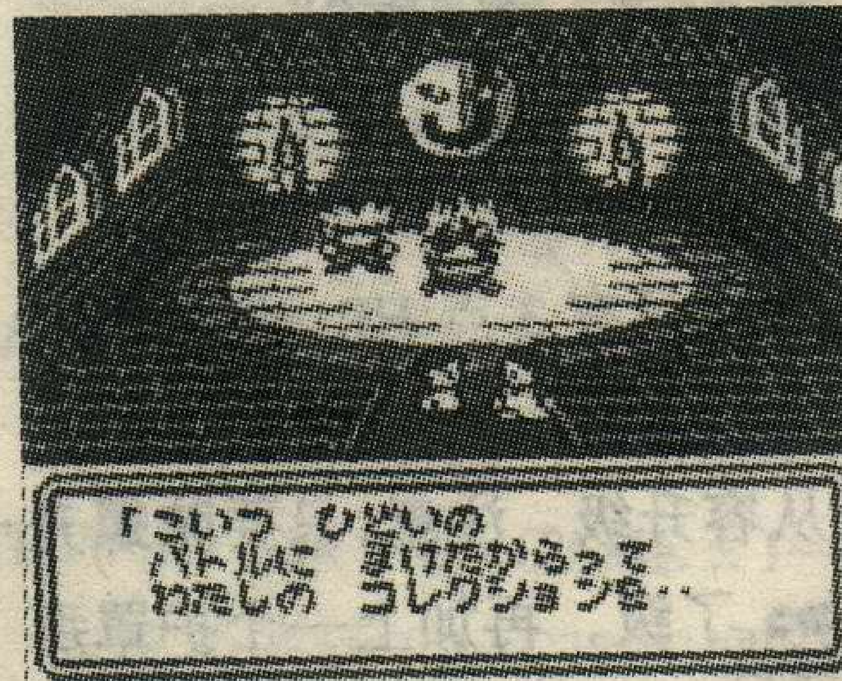
第6话　斗卡英雄

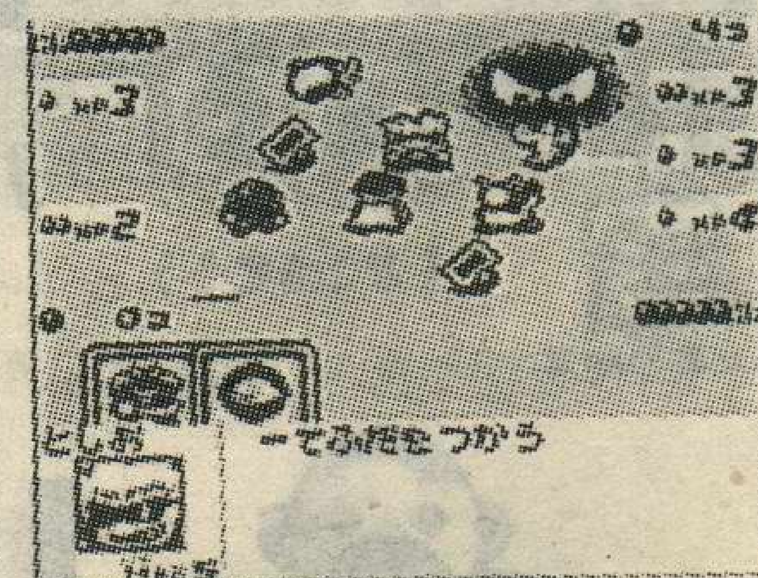


几经考验，主角终于进入了第6话，亦即是正常故事模式的最终话，战况方面亦显得表面化。将シロウ救回后主角就要前往"小丑"的总部，对付操纵着他的ナルシー，不过在比试后却发现ナルシー的卡片强得要命，连续数次直击后不一会儿便解决了主角，而不服气的主角即使如何努力，也难逃败阵的结局。后来，ためお提醒主角ナルシー好像有点古惑，每次也是抽取相同的卡似的，结果答应他"上前去调查之"后将对方的衣服脱掉，这样他即使怎样强也无法搞出花样！不过话虽如此，ナルシー也是有一定实力的，必需多加留意其利用ぎんじ替后排怪兽升级和直击本体的战法。



把他解决后，主角便冲到敌方本阵，终于发现了对クミ不利的としお，他正好是"小丑"组织的最后首领，通常来说第一次和他对战要战胜的机会接近于零，他除了会使用强大怪兽作前排的墙以保护后排的远程攻击外，还会利用狂暴力量(バーサクパワー）及超级卡进行攻击，非常可怕。战败后，正当主角感到无助之际，突然他的很多朋友赶至，并将タクミ的推荐卡片带来帮忙，这时玩者可以选择使用自己原本的卡片、タクミ的卡片甚至是对手としお的卡片，当然若使用としお的卡来回敬对手胜算就会高一些！

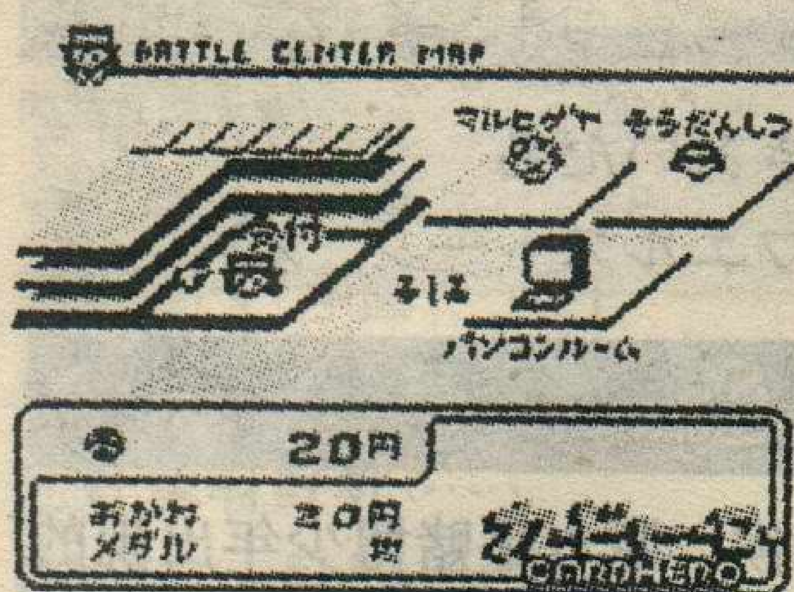




通过最后战斗，玩者发现としお原来就是クラマ的孙儿，在一场既温馨又老套的剧情交待后游戏以大团圆结束，接着进入游戏的第二部。此时可选择以高级规则（シニアルール）来进行牌局，变更点是主角可选用辅助属性的白色主人(ホワイトマスター）或攻击属性的黑色主人(ブラックマスター)，双方均可进行直接攻击及使用特技，而游戏到这里亦会变成以收集卡片为主。

补充一点，只要在高级规则赛事中取得一定的成绩，就能晋身到最高级的职业规则（プロフェションルール），难易度是众级别中最高的。

第7话 BATTLE CENTER




在玩者完成第6话后，基本上《卡片英雄》的故事已经完结，但事实上玩者的“斗卡人生”在这时才正式开始。首先，玩者在之前6话经常光顾的设施如仓间俱乐部、卡铺“マルヒゲゆ”和“タクミ之家”，现在都会全部集中在一栋叫“BATTLE CENTER”的大楼之内。另一方面，在第7话开始后玩者就可以购得第三代“STRANGE KIND”和第四代“SUPER INCLUDED”的新卡，大大增加了卡的种类。最后，玩者更可以选择参与比以前更具挑战性的“SENIOR CLASS(シニアクラス)”赛事! SENIOR CLASS的特色有以下几点：

1. MASTER的HP是5点，DECK的卡总数为20张，而相同的卡最多只可以有3张。
2. MASTER本身会有攻击的能力（攻击力2P，使用3粒魔石）。
3. 玩者可以将自己的怪物“追放”，使其从场上消失并取回一粒魔石，但这会扣去自己MASTER一点HP。
4. MASTER分为白MASTER和黑MASTER两类，两者之间拥有的特殊能力都有所不同。

白MASTER的特技：

ウェイクアップ	魔石2粒
ヒーリング	魔石3粒
ハードシールド	魔石2粒



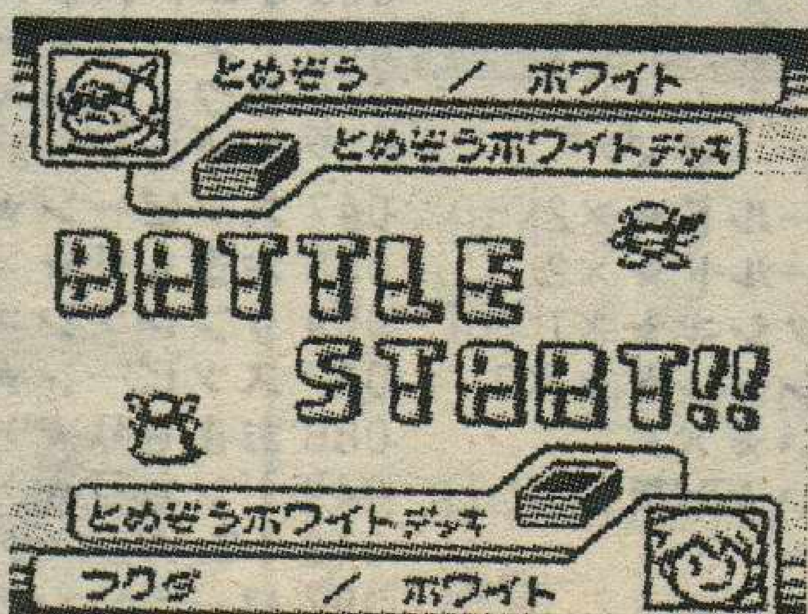
黑MASTER的特技：

バーサクパワー	魔石3粒
かまいたち	魔石3粒
だいちのいかり	魔石6粒

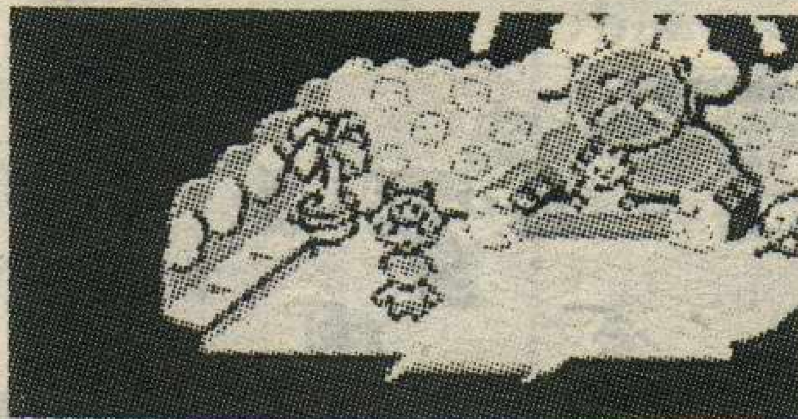
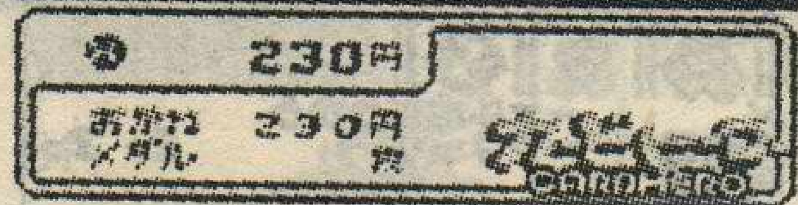
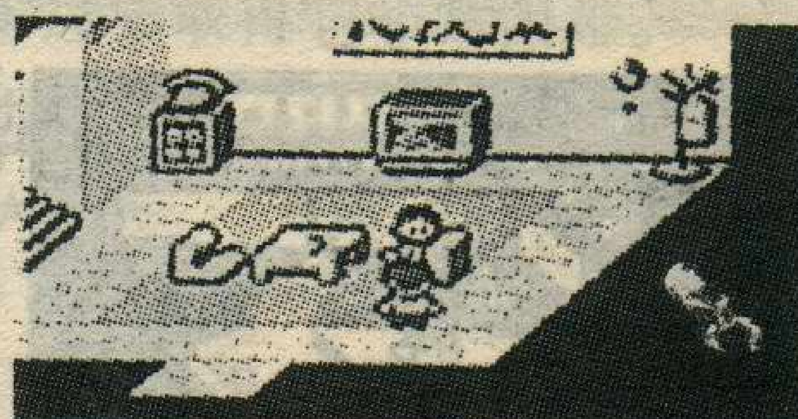
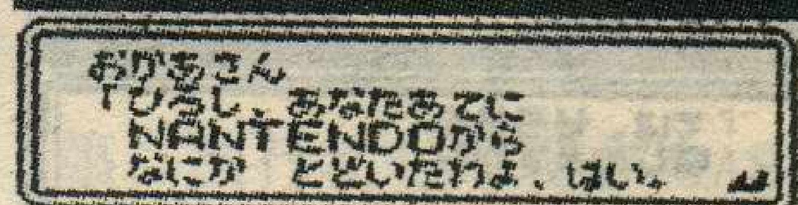


对实战有最大影响力的是（2）和（4）两点。虽然让MASTER使用3粒魔石去换取2点伤害好像很不划算，但当玩者处于劣势时，这招却是救命绝技，而且还不限次数。至于MASTER的特技方面，白MASTER比较适合正面攻击类型的DECK，而黑MASTER则比较适合以集中火力对付敌人MASTER的速攻DECK。



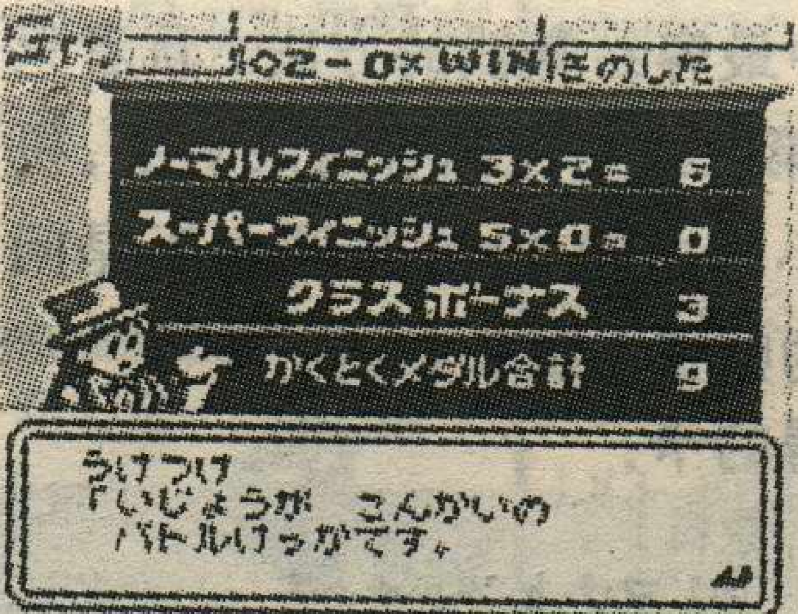


玩者在第一次抵达BATTLE CENTER当日，就会被要求前去タクミ处，选定自己的MASTER类别。然后玩者只要通过之后的考试，就能取得使用该MASTER的资格。玩者可能会问：“如果我想两种MASTER都用的话怎么办?”不用担心，大家只消在卡铺和那女店员谈话，然后付800日圆就可以买到另一张MASTER卡（它会在数日后直接寄到玩者家中）。

目标是打倒MASTER X!

在每一场战斗结束后，BATTLE CENTER都会根据玩者的成绩，来给予一定数量的代币（メダル）作为奖励，当然玩者的等级和战绩越高，所获得的代币数也越多。利用这些代币，玩者可以购入各式各样的新卡来增强自己的战斗力。最终目标是要战胜BATTLE CENTER内传说的斗卡战士“MASTER X”，而要取得挑战“MASTER X”的权利，玩者首先要将自己的等级由SENIOR CLASS提升至PRO CLASS(プロクラス)。方法是先在SENIOR CLASS的比赛中胜出，如果玩者是以直落两局的方法胜出，就可以取得两分；如果是以2胜1负胜出则可以得到1分。当玩者储够10分的时候，就可以参加PRO CLASS的赛事。之后玩者只要再在PRO CLASS之中取得10分，就可以挑战传说中的“MASTER X”了!





PRO CLASS的规例：

1. MASTER的HP是10点，DECK的卡总数为30张，而相同的卡最多时可以有3张。
2. 新增的MASTER特技“メイクストーン”，玩者可以将自己两点HP转化成1粒魔石，在无论如何都需要魔石的情况使用非常有效。
3 其他规例和SENIOR CLASS相同。

如果玩者将MASTER X击倒，就可以取得他的MASTER卡“WONDER MASTER”。他的特殊能力有：

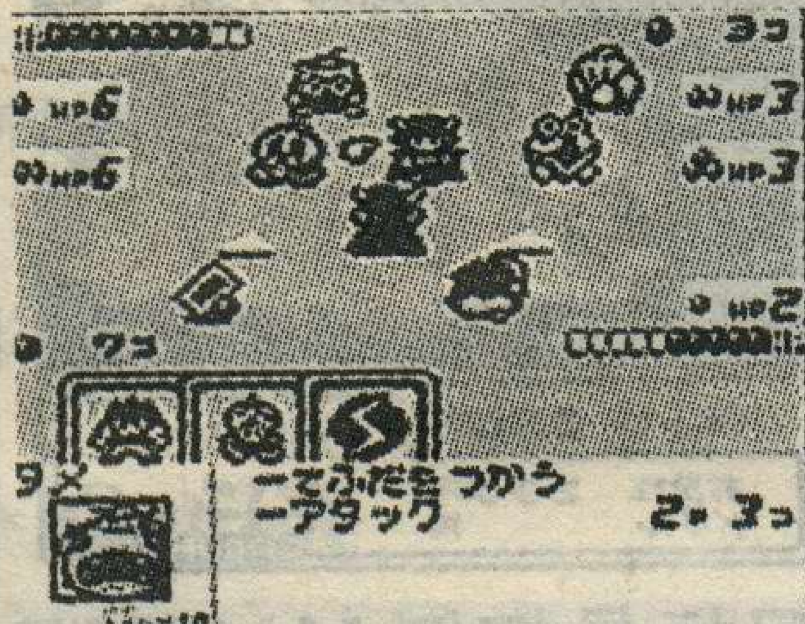
ローテーション　　魔石2粒

バウドシールド	魔石2粒

另外玩者还可以在下面的特技中选择一种：

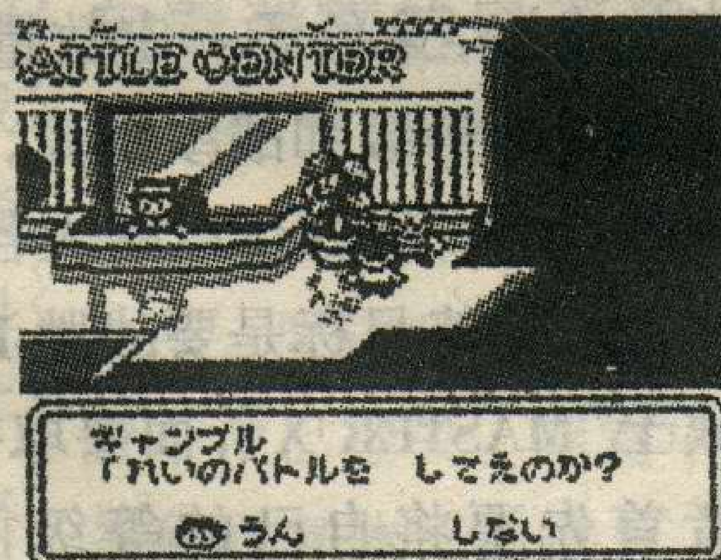
ウェイクアップ	魔石2粒
ヒーリング	魔石3粒
リターン	魔石3粒
ドロー5	魔石2粒
でなおし	魔石1粒
リフレッシュ	魔石1粒





BATTLE CENTER 内的特殊事件

赌钱



当玩者持有的代币数是在10枚以下、2枚以上时，在BATTLE CENTER门口接待处右边就会出现一名少年。和他说话后，他就会带你到洗手间进行赌博战。赌博战有它自己的一套规则，首先它是使用JUNIOR RULE的DECK，一盘分胜负，MASTER的HP是3点，即使手气不佳也不能重新抽过。如果玩者胜出了，就能将手上的代币加倍；如不幸输了，手上所有代币都会输掉。

赌钱必胜法!

其实赌钱是《卡片英雄》中最容易赚钱的方法。玩者只需要一幅速攻DECK，就能在第二或第三回合解决对手，机率几乎等于100%！要在一小时内赚3000日圆也不是问题。以下就是一幅笔者常用的赌钱DECK LIST：

シゴトにん	×3	サンダー	×2
スッピーン	×2	バーサクパワー	×1
チュトロ	×3	パワーアップ	×1
ヴァルテル	×1	きあいだあ	×1
スライ	×3	フエルストーン	×3

猜拳战

当玩者只有1枚代币的时候，原本是赌博少年出现的位置就会出现一名大叔，他同样会带玩者到洗手间赌钱，不过这次赌钱的方法竟然是用"猜拳"！玩者每赢一次，手上的代币就会加倍，不过一旦输了，就要将所有代币都交出来！很明显这赌局绝不划算，还是不玩为妙。

PRO CLASS 淘汰赛

每逢星期三和星期五（现实时间），在BATTLE CENTER都会举行PRO CLASS的淘汰赛（星期三是白MASTER，星期五是黑MASTER）。玩者如能胜出，就可以获得50枚代币的奖励！不过中途一输掉的话就什么都得不到，大家加油吧！

生日礼物

还记得在游戏一开始时你曾输入过自己的生日日期吗？其实在生日当天，玩者可以从妈妈处取得卡铺"マルヒゲヤ"500日圆的礼卷，千万别忘去取！

稀有卡的取得法(速卡片调合机使用法)

在《卡片英雄》中，有数张卡的稀有度是值5颗星，代表它们单是靠不断开BOOSTER抽卡也是不能取得的。那么它们应如何取得？眼利的读者可能已经发现了在BATTLE CENTER的"マルヒゲヤ"里面，设有一台古怪的球状物体。它叫做"ブレンドくん"，是一台可以将卡片混合然后变成另外一张卡的机器！玩者只要将自己手上任何三张卡放进去，不出数秒，它就会"吐"出另外一张卡，至于会吐出什么卡则是有一定的法则的，可异这个法则在现时仍未完全理解。以下是游戏内一些稀有卡的取得法：

只能用ブレンドくん才能取得的卡：

结果	原料1	原料2	原料3
066 てんしのラッパ★×5	001 マナトット★×1	109 へんしんミラー★×4	065 あつかんべ★×4
089 にやあお★×5	001 マナトット★×1	095 ガスキン★×4	★×4 的 SUPER CARD
110 モーガン★×5	001 マナトット★×1	076 ダイン★×4	★×4 的 SUPER CARD

极稀有的卡：

极稀有的卡:	原料1	原料2	原料3
001 マナトット★×1	072 レオン★×3	050 アップル★×3	022 ドガンター★×2
014 ジャレット★×4	050 アップル★×3	079 トリゴミー★×2	071 ラオン★×3
016 エルゴマ★×4	074 スイート★×3	074 スイート★×3	108 みがわり★×4
042 ドンガラ★×4	010 コワイル★×3	098 ナイリー★×3	009 ボムノスケ★×2
045 カッパラー★×4	012 シゴトにん★×3	013 ジャレス★×3	042 ドンガラ★×4
091 ガブッチャ★×4	010 コワイル★×3	012 シゴトにん★×3	010 コワイル★×3
076 ダイン★×4	025 スライ★×2	022 ドガンター★×2	072 レオン★×3
095 ガスキン★×4	010 コワイル★×3	086 ぷよシールド★×2	047 スッピーン★×2
063 ゆうだち★×4	101 ブラックレイン★×1	086 ぷよシールド★×2	088 おまもり★×3
064 ハイヒーリング★×4	088 おまもり★×3	099 リフレッシュ★×1	099 リフレッシュ★×1
065 あつかんべ★×4	105 バウンシールド★×2	105 バウンシールド★×2	047 スッピーン★×2
107 きあいだめ★×4	061 だいちのいかり★×3	106 おはらい★×3	088 おまもり★×3
108 みがわり★×4	088 おきもり★×3	106 おはらい★×3	042 ドンガラ★×4
109 へんしんミラー★×4	062 ワープ★×3	062 ワープ★×3	042 ドンガラ★×4
034 サンダー★×3	086 ぷよシールド★×2	079 トリゴミー★×2	087 ローテーション★×2

除此之外，002号卡**パパトット**是传闻中被NINTENDO中途禁止发售的卡，因此玩者不论是抽BOOSTER或者是用**ブレンドんし**也无法取得。但其实要取得它的方法十分简单，只要玩者有9950日元，然后找接待处门口的猜拳大叔谈话，就可以买到这张超稀有的卡了！

超攻略道场

空白

MM001 マナトット

MONSTER★ 前卫型
LV1 HP4 冲撞 2P
LV2 HP4 冲撞 P

1号卡，基本性能最差的怪物，但留着它好像有好处……

MM002 パパトット

MONSTER★★★★★ SUPER CARD
LV3 HP6 冲撞 3P
复制(任) 0个

Now Printing

极稀有但能力却不成正比；被复制的对手一回合内变成マナトット

MM003 ゲッティ

MONSTER★ 前卫型
LV1 HP6 章鱼殴打 1P
三叉戟(直)1P1个
LV2 HP6 冲撞 2P
三叉戟(直)2P1个
LV3 HP6 冲撞 3P
三叉戟(直)3P1个

HP有6点是最大的魅力，但LV2时亦只有2点攻击力是缺点。

MM004 ポンカー

MONSTER★ 前卫型
LV1 HP5 冲撞 2P
LV2 HP5 冲撞 3P

性能比マナトット好，但仍然是没有特殊能力。

MM005 ポポンカー

MONSTER★★★ SUPER C
LV3 HP5 冲撞 2P
碰!碰碰碰!0个

"碰!碰碰碰!"可以增加一名MASTER的魔石4枚。非常有效但本身的攻击力也降低。

MM006 ウォータ

MONSTER★★ 前卫型
LV1 HP5 啄 1P
吹飞(贯) 2P1个
LV2 HP5 啄 2P
吹飞(贯) 3P1个

可以一次过攻击两个敌人，相当好用，而且放在后排也可以攻击。

MM07 タコッケー

MONSTER★★ 前卫型
LV1 HP5 吸吮 2P
LV2 HP6 吸吮 3P

虽然没有特殊能力，但却异常硬净，拥有安定的性能。

MM008 ボムゾウ

MONSTER★★ 前卫型
LV1 HP6 爆发 2P
投爆弹(1)1P0个
LV2 HP5 爆发 3P
投爆弹(1)2P0个

留意使用"爆发"会同时扣自己的HP，"投爆弹"在后卫时仍可发挥威力。

MM009 ボムノスケ

MONSTER★★ SUPER CARD
LV3 HP4 大爆发 6P
投爆弹(1)3P0个

"大爆发"可是有一击必杀的威力，但HP4代表玩者必须有防御卡来保护它。

MM010 コワイル

MONSTER★★★ 前卫型
LV1 HP5 斩击 2P
冲击波(直)2P2个
LV1 HP5 斩击 3P
冲击波(直)3P2个

如无意外应是使用性最高的前卫怪物，无论何时也能发挥安定的实力。

MM011 ワイルダー

MONSTER★★ SUPER CARD
LV3 HP5 重斩 5P
冲击波(直)3P2个

虽然攻击力却大幅上升，但HP却没有增加，也是必须有防护卡辅助来避免被消灭。

MM012 シゴトにん

MONSTER★★★ 冲卫型
LV1 HP5 斩 2P
仕事人B式3P2个
LV2 HP5 斩 3P
仕事人A式4P2个

使用"仕事人"这招后他便会消失，用来攻击MASTER本身非常有效，是速攻DECK的常用怪物之一。

MM013 ジャレス

MONSTER★★★ 前卫型
LV1 HP4 射箭 2P
LV2 HP5 射箭 2P
贯穿箭(贯)4P2个

LV1时非常脆弱，但升至LV2以上威力则超强，可以一方面打MASTER两点之余还可以杀掉后排的怪物。

MM014 ジャレット

MONSTER★★★★ SUPER CARD
LV3 HP5 射箭 2P
贯穿箭(贯)5P0个

贯穿箭的威力再加一，而且不需要使用魔石!不过要取得它非常困难。

MM015 ポリゴマ

MONSTER★★★ 前卫型
LV1 HP3 旋转攻击 2P
LV2 HP3 旋转攻击 3P

可以二回行动的强力怪物，第一次行动时储气，第二次行动时则攻击MASTER是它主要的用法。

MM016 エルゴマ

MONSTER★★★★ SUPER CARD
LV3 HP3 射箭 5P

攻击力是5之余还可以二回行动，不过如何保护着它是课题。

MM017 ビヨンド

MONSTER★ 后卫型
LV1 HP2 BYO 0P
BYO-N(1)2P0个
LV2 HP2 BYO 0P
BYO-N(1)3P0个

最基本的后卫怪物，只会在序盘时使用。

MM018 ルージュ

MONSTER★ 后卫型
LV1 HP3 拍掌 0P
飞吻攻击(任)1P1个
LV2 HP3 拍掌 0P
飞吻攻击(任)2P1个
LV3 HP3 拍掌 0P
飞吻攻击(任)3P1个

虽然攻击需要魔石，但可以攻击任人目标可是非常强力，LV3时还可以攻击MASTER。

MM019 マッコイ

MONSTER★ 后卫型
LV1 HP4 拳头 2P
治疗 2P1个

可以治疗邻接的己方怪物是它的最大用处，不过始终效用不太大……

MM020 ヤンバル

MONSTER★ 后卫型
LV1 HP3 啄 0P

俯冲(1)　2P0个
LV2 HP3 啄　0P
俯冲(1)　3P0个
ビヨンド的上位怪物，是序盘的后卫主力。

MM021ガンター
MONSTER★　后卫型
LV1 HP4 踢　0P
火箭炮(1)2P1个
LV2 HP4 踢　0P
火箭炮(1)3P1个
HP比ヤンバル高一点，但攻击时却要使用魔石，用哪一只应视你的DECK要消耗多少魔石而定。

MM022ドガンター
MONSTER★★　SUPER CARD
LV3 HP4 踢　2P
火箭炮(1)5P0个
极之罕见的后卫SUPER CARD，攻击力有5，而且不消耗魔石！只要保护着它玩者就能保证对手没有怪物能生存。

MM023ヴァルテル
MONSTER★★　后卫型
LV1 HP1 拳　0P
狙击(任)　1D3个
用3枚魔石来换取1点可以无视防护罩的攻击力。由于HP只有1，想保护它也不可能。消耗品?

MM024ケッコウ
MONSTER★★　后卫型
LV1 HP2 冲撞　0P
生蛋(2)　3P1个
LV2 HP3 冲撞　0P
生蛋(2)　3P0个
LV3 HP4 冲撞　0P
生蛋(2、马)3P0个
可以站在后排攻击对方后排的敌人，但一站在前排就变得毫无用处。LV3可以攻击MASTER。

MM025スライ
MONSTER★★　后卫型
LV1 HP2 刺　0P
回力镖(马)3P2个
攻击MASTER专用的后排怪物。由于HP太少，当做消耗品使用最好。

MM026ヒーリング
MAGIC★
魔石3个
治疗任一怪物2点HP
治疗在CARD HERO中并不是一个很强的效用，因为敌人可以一口气将你的怪物杀掉，根本没有治疗的机会，要3粒魔民太多了。

MM027ハードシールド
MAGIC★
魔石2个
在一回合内将目标怪物受到的任何伤害减1P。
直到游戏终盘都有用的防御卡，每幅DECK都应该有一枚，用来保护SUPER CARD是最常见的用法。

MM028パワーダウン
MAGIC★
魔石2个
在一回合内将目标怪物的攻击力减1P。
比较弱的防御卡，通常是用来将有3点攻击力的LV2怪物暂时压住，但对付SUPER CARD时的效果有限。

MM029ウェイクアップ
MAGIC★★
魔石2个
将准备中的怪物立即召唤出来。
可以加快自军的攻击速度，或者将敌人准备中的怪物立即叫出来予以消灭，但效果始终有限。

MM030でなおし
MAGIC★★ 魔石1个
将自己手上的卡混回DECK之内，重新抽回相同数量的卡
在自己没有好卡时使用，但在JUNIOR和SENIOR RULE之内抽不到好卡的机会不高，PRO RULE专用?

MM031ドロー5
MAGIC★★
魔石2个
抽卡直至手中有5张卡为止
如果玩者是用速攻型DECK，魔法和怪物都是以用完即弃的，这张卡便能发挥最大功用。

MM032レベルチェンジ
MAGIC★★
魔石2个
将任一怪物的LEVEL升一级或降一级
是升是降完全是由RANDOM决定，通常是用于自己LV1的怪物身上，这样即使抽到降级也不怕。

MM033バーコクパワー
MAGIC★★　魔石3个
令目标怪物的攻击力加1P，
但攻击后该怪物会减1点HP
骤眼看它比035的パワーアップ要差，但某时令自己的怪物在攻击后死掉可以防止对手的怪物升级。

MM034サンダー
MAGIC★★★
魔石4个
给予任一MASTER或怪物3点伤害
除了可以用来除去敌人的怪物外，还可以帮助己方的怪物升级，和向敌人MASTER作最后一击。每幅DECK至少都有一张。

MM035パワーアップ
MAGIC★★★
魔石3个
令目标怪物的攻击力加1P
用途和バーサクパワー相似，也是用作加快升级和作出致命一击的工具。加进任何DECK种类里面都可以。

第二代卡 MAGICAL&WORLD

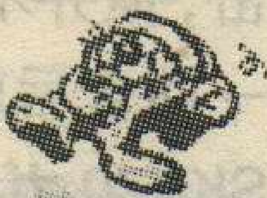
MW036レイラ
MONSTER★　前卫型
LV1 HP1 鬼火　2P
LV2 HP1 鬼火　3P
它是一只为了被敌人击倒而活的怪物。当敌人击倒它后就会受咀咒，之后每次行动都会受到伤害。

MW037レイババ
MONSTER★★★ SUPER CARD
LV3 HP3 鬼火　4P
它的攻击特性和レイラ没有分别，也是在死后
将敌人咀咒。由于它平时的攻击力有4点，算是比较好用。

MW038ラッテイ
MONSTER★　前卫型
LV1 HP5 拳头　2P
投贝壳(弱直)2P0个
LV2 HP3 拳头　3P
投贝壳(弱直)3P0个
不使用魔民能攻击后排敌人的“投贝壳）非常好用，但攻击力是越远越弱，是它比不上コワイル的地方。

MW039 トラッティ

MONSTER★★　SUPER CARD



LV3　HP5　奇迹拳头　5P

投贝壳(弱直) 5P0个

ラッティ的LV3形态。"投贝壳"的威力暴增至5点,即使性质是"弱直"也变得无所谓,不使用魔石也是优点之一。

MW040 ヤミー

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP5　波板糖拳　2P

不客气了!1个

LV2　HP5　波板糖拳　3P

不客气了!1个

"不客气了!"可以夺去敌人MASTER的魔石变成自己的,在有特殊能力的怪物中它的HP相当高,可以多用。

MW041 ガンガラ

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP5　杖击　2P

跳舞　2个

LV2　HP5　杖击　2P

跳舞(任)　1个

"跳舞"可以将敌人怪物的LEVEL降低,非常有效。LV2时使用的魔石减少更可以选择任一目标。

MW042 ドンガラ

MONSTER★★★★　SUPER CARD



LV3　HP5　杖击　3P

跳舞(任)　1个

虽然基本性能没有大变动,但它可以一次过使用两次"跳舞",对敌人是一大威胁,应将之放在后排使用。

MW043 クロロウ

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP5　爪击　2P

LV2　HP5　爪击　3P

再见　2个

LV1时它只是普通怪物一只,但在LV2时则可以将邻接的怪物立即消失!使用得宜的对话敌人可是一大打击。

MW044 コカッパー

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP5　头锤　2P

麻痹　2个

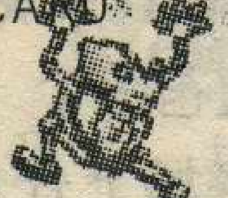
LV2　HP5　头锤　3P

麻痹　2个

将面前敌人麻痹是它的特技,尤其是当对手怪物是SUPER CARD时,可以用来争取时间,寻找对付它的方法。

MW 045 カッパラー

MONSTER★★★★　SUPER CARD



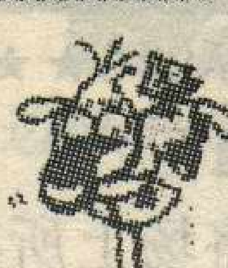
LV3　HP6　破竹斩　3P

麻痹(任)　3个

LV3的コカッパー不单止有6点HP,所拥有的麻痹能力更可以令敌人的MASTER也失去行动力,是非常强力的怪物。

MW046 チャミー

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP6　拳头　2P

扮鬼脸(任)2个

LV2　HP6　拳头　3P

扮鬼脸(任)2个

即使没有特殊能力,HP有6点已是相当优秀。"扮鬼脸"可以令敌人怪物失去选择攻击目标的权利,是最究极的防御技,可以多用。

MW047 スッピーン

MONSTER★★　前卫型



LV1　HP5　尾巴　1P

电击　1D2个

LV2　HP5　尾巴　2P

电击　1D2个

以集中攻击MASTER为主的速攻DECK绝不能缺少的卡之一。因为它可以利用升级来回复HP,耐久力比其他速攻怪物强。

MW048 チュートロ

MONSTER★★★　前卫型



LV1　HP5　蝙蝠　1P

吸血　1D2个

性能和047的スッピーン相似,也是攻击MASTER用的怪物,不过"吸血"更有回复自己的HP的特性。如果チュートロ的HP是满的,吸血后就会自爆死。

MW049 ぎんじ

MONSTER★★★　前卫型



LV1　HP4　身体攻击　2P

LV2　HP4　身体攻击　3P

虽然HP低,但它在被敌人击倒后会变身成ハッピー,因此变相是有两只怪物,作为墙来使用也可。

MW049 ハッピー

MONSTER★★★　后卫型



LV1　HP3　大声公拳　1P

怦!怦怦怦!(任)3个

ぎんじ的成虫形态。"怦!怦怦怦!"可以将任人怪物升一级,但用后ハッピ一就会立即消失。

MW050 アップル

MONSTER★★★　SUPER CARD



LV3　HP5　大声公拳　3P

怦!怦怦怦!(任)　1个

将ぎんじ或ハッピー升至LV3的形态。"怦1怦怦怦!"变得只消耗一粒魔石,并可以无限次使用,玩者应立即将它放在后卫,协助其他怪物升级。

MW051 ルースター

MONSTER★　前卫型



LV1　HP5　爪击　2P

觉醒(任)　1个

LV2　HP5　爪击　3P

觉醒(任)　0个

"觉醒"可以将准备中的怪物立即召唤出来。另外如果ルースター本身被击倒,所有准备中的怪物都会立即醒来。

MW052 クレア

MONSTER★★★　后卫型



LV1　HP5　掌击　2P

清理(任)　2个

LV2　HP5　掌击　2P

清理(任)　1个

"清理"可以将任一怪物身上的特殊状态除去,在战斗中盘召唤出来有不俗的效果。

MW053 テレポ

MONSTER★★★　后卫型



LV1　HP4　头锤　2P

空间转移(任)　3个

"空间转移"可以将任何两只怪物的位置对调,即使那怪物是在准备中也没有问题,是有着无限可能性的一招。

MW054 ラティーヌ

MONSTER★★★　后卫型



LV1　HP4　掌掴　2P

治疗(任)　1HP1个

LV2　HP2　掌掴　0P

上级治疗(任)HP 2个

回复用能力(治疗"只对怪物有效,但"上级治疗"则可以回复MASTER的HP!不过要注意她在LV2时只有2HP。

MW055 かまいたち

MAGIC★



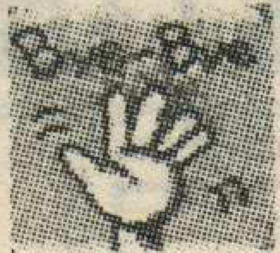
魔石3个

对任一方面的前排生物做成1点伤害这魔法的攻击力低,因此不能伤MASTER分毫,但它最大的用途是在于一次过解除敌人前排怪物的储气状态。

MW 056 バイバイ

MAGIC★★

魔石 1 个



令己方任一怪物从场上消失

主要用途是将己方濒死中的怪物消失，防止敌人怪物升级，不过始终使用的机会不多。

MW057 フエルストーン



MAGIC★★

魔石 1 个

令任一 MASTER 的魔石数增加 1～3 个

如果玩者的 DECK 需要大量的魔石去运作，这张是绝对不能缺少。不过会增加多少个魔石是 RANDOM 的，比较不安定。

MW058 とくぎふうじ



MAGIC★★

魔石 2 个

在一回合内封住敌人 MASTER 或怪物身上其中一个

可以将敌人某一麻烦的特技封印，以拖延时间找寻解决它的方法。不过有效时间只有一回合是缺点。

MW 059 パワー2



MAGIC★★

魔石 1 个

在一回合内将任一怪物的攻击力变成 2P

攻守均可的优秀魔法。一方面它可以废去敌人的 SUPER CARD 武功，另一方面可以令己方没有攻击力的怪物变得有攻击力，相当灵活。

MW060 あくまのダンス



MAGIC★★★

魔石 2 个

将任一怪物的 LEVEL 降低一级

将敌人千辛万苦升了级的怪物变回原状的强力魔法。尤其是以对付 SUPER CARD 最为有效。但留意 LEVEL 降低后的 SUPER CARD 会返回 DECK 的顶部。

MW061 だいちのいかり



MAGIC★★★

魔石 6 个

对场上所有 MASTER 和怪物做成 3 点途害

威力绝大的魔法。在己方的部队全灭时使用，这可是拥有一发逆转的效果。不过留意如果玩者用这魔法杀掉自己的怪物，就会被扣去一点 HP。

MW062 ワープ



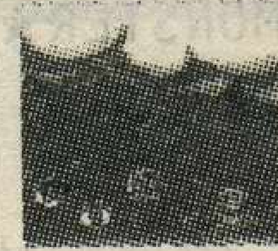
MAGIC★★★

魔石 3 个

将场上任何两只怪物对调位置

最大的用途当然是将敌人前后排倒转，以消灭麻烦的后排敌人。又或者是将己方躲在后方的 SUPER CARD 调前，向敌人 MASTER 作出致命一击。

MW063 ゆうだち



MAGIC★★★★

魔石 2 个

将场上所有特殊效果清除

虽然这张卡十分罕有，但效果却不是太强，而且有用的时候不多。通常是先用它将敌人的防御魔法解除，然后再加强己方的能力去攻击。

MW064 ハイヒーリング



MAGIC★★★★

魔石 2 个

回复任一怪物或 MASTER 1 点 HP

用它来回复自己的 HP 是基本用法，不过和攻击用魔法相比，治疗魔法的用途明显较为次要。

MW065 あつかんべ



MAGIC★★★★

魔石 2 个

令任一怪物只能向玩者指定的目标攻击

最强的防御魔法。例如向敌人的 SUPER CARD 使用，并指定目标是对手 MASTER，就能令它完全失去攻击能力。

第三代卡 STEAMGE KIND

SK067 ラブラー



MONSTER★★　前卫型

LV1　HP6　吸　2P

吞进肚里　?D1 个

“吞进肚里”可以给予敌人 2－5 伤害(随机决定)，但在攻击后它自己也会受到同样的伤害。

SK068 ゲイリー



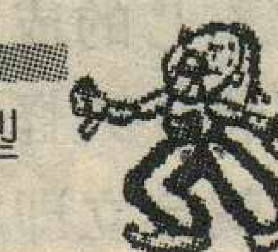
MONSTER★★　前卫型

LV1　HP6　头锤　0P

吞下吐出来?P 1 个

将一只怪物掷到另一怪物或 MASTER 身上，并对两者都做成伤害。如果被掷出去的怪物是 LV1 的话是 2P，LV2 以上的话则是 4P。

SK069 ヌンチャ



MONSTER★　前卫型

LV1　HP4　双截棍　2P

当它受到攻击后便会散开并不能攻击，但并不会再受到伤害，这个状态隔一回合后就会回复。

SK070 ガサッツ



MONSTER★★★　前卫型

LV1　HP6　刺枪　1P

有勇无谋　3P0 个

LV2　HP6　刺枪　1P

有勇无谋　4P0 个

LV3　HP6　刺枪　1P

有勇无谋　5P0 个

“有勇无谋”虽然强力，但有一半机会挥空，白白浪费一次攻击。作为墙壁使用倒是不俗。

SK071 ラオン



MONSTER★★★　前卫型

LV1　HP5　拳头　2P

W 攻击　?P0 个

LV2　HP5　拳头　3P

W 攻击　?P0 个

左撇子的怪物。配合 072 的レオン使用，就能使出超强力的合体攻击，本当好用。

SK072 レオン



MONSTER★★★　前卫型

LV1　HP5　拳头　2P

W 攻击　?P0 个

LV2　HP5　拳头　3P

W 攻击　?P0 个

右撇子的怪物。必须和ラオン一同使用咋能发挥其实力。

SK073 ビター



MONSTER★★★　前卫型

LV1　HP5　咬　2P

LV2　HP5　咬　2P

用力咬　4P1 个

LV1 时很弱，但在 LV2 时则拥有很强的攻击力，但没有其他特殊能力是缺点。

SK074 スイート



MONSTER★★★

SUPER CARD

LV3　HP5　蔓藤　2P

上级治疗(王2)HP0 个

可以治疗 MASTER 2HP 可是非常强力，它自己的 HP 也不低，配合 MASTER 使用时甚称最强防守。

SK075 ペンスキー



MONSTER★★★

前卫型

LV1　HP6　豚　2P

一旦受到攻击，它就会自己动向着面前的怪物作出反击，间接令我方的攻击次数增加，相当有用。

SK076 ダイン

MONSTER★★★★

前卫型



LV1 HP6 斩 2P

LV2 HP6 斩 3P

LV3 HP6 斩 4P

虽然没有任何特殊能力，但它在 LV1 时已有 6 点 HP，而且不用 SUPER CARD 也能升至 LV3，放在前线时拥有无比的安定力。

SK077 おやこだま

MONSTER★

后卫型



LV1 HP2 冲撞 1P

小玉爆弹 2P0 个

“小玉爆弹”会在敌人的阵地随机落下，给予目标 2 点伤害，而在爆炸点周围的怪物也会受到 1 点伤害。

SK078 ジャベール

MONSTER★

后卫型



LV1 HP3 殴打 0P

投标枪(2) 2P0 个

LV2 HP3 殴打 0P

投标枪(2,马) 3P0 个

专门且来攻击后卫的怪物，在 LV2 时更能直接攻击 MASTER，不需要且魔石也是其优点。

SK079 トリゴミー

MONSTER★★

后卫型

LV1 HP4 冲撞 2P

合体 2 个

和附近的怪物“合体”后可以令自己的攻击力增力 1 点，被合体的怪物则会从场 上消失。

SK080 キエルストーン



MAGIC★

魔石 1 个

将任一 MASTER 所持有的魔石减去 1 至 3 粒，但实际会减去多少则无法预先知道

且一张卡去将换取一个不确定的效果，明显不够强力。如果真的想减少敌人的魔石数，用怪手・ミ・ミ田比较有效。

SK081 シャッフル



NAGIC★

魔石 1 个

查看自己之后会抽到的 5 张卡，接着玩者可以选择洗牌。

由于洗牌后也不能确定自己会抽到想要的卡，用途极之有限。

SK082 ハリケーン



MAGIC★

魔石 2 个

对敌人阵地或者是敌我两边阵是所有怪物造成 1 点伤害

这魔法主要是用来破坏敌人的储气（气合）状态，不过小心误杀已方的怪物。

SK083 ならべがえ



MAGIC★★

魔石 1 个

查看自己之后会抽到的 5 张卡，接着玩者可以将任意排列它们的次序

这魔法比 081 的シャッフル强多了，因为这几乎一定能抽到想要的卡，使用的魔石也少，在 PRORULE 时可以说是不能缺少。

SK084 マッドファイア



MAGIC★★

魔石 4 个

对任一目标造成 1 至 4 点伤害，如果是 4 点的话这魔法的使用者也替受到 3 点伤害

明显是它的性能不及サンダー，唯一的优点是它有 1/4 机会造成 4 点伤害，但能力不确定是死罪，没有便的必要。

SK085 ゆうわく



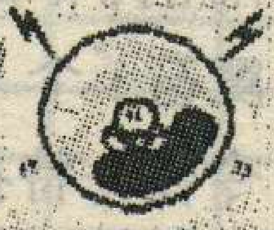
MAGIC★★

魔石 3 个

在我方某一怪物从场上消失时，在它旁边的另一个敌人怪物也会一同消失，不过有失败的可能性

使用时有太多限制，而且用 3 粒魔石去换一个不确定的效果，效率太差了。

SK086 ぷよシールド



MAGIC★★

魔石 2 个

将任一怪物受到的伤害减半（2－3P→1P、4P→2P）

在大部分情况下它都比普通的ハードシールド强力，因此基本上可以代替前者。

SK087 ローテーション



MAGIC★★

魔石 3 个

将场上所有怪物（包括已方）以顺时针或逆时针方向移位

由于会影响我方的怪物，基本上不及纯粹移位的ワープ好用。

SK088 おまもり



MAGIC★★★

魔石 2 个

令任一目标受到攻击时也有机会避开。可以用在 MASTER 身上是其优点，不过始终是一张幸运的卡……

SK089 にゃあお

MONSTER★★★★★

后卫型



LV1 HP5 爪 2P

空间转移(任) 2 个

绝对比テレポ优秀的怪物，而且“空间转移”是非常强的能力，请务必取得。

第四代卡 SUPER INCLUDED

SI090 カップン

MONSTER★

前卫型



LV1 HP5 冲撞 2P

LV2 HP5 冲撞 2P

在 LV2 时如果受到敌人攻击，就会自动用“冲撞”

SI091 ガブッチョ

MONSTER★★★★

SUPER CARD



LV3 HP5 咬 3P

LV4 HP4 咬 8P

在 LV4 时的威力非常惊人，而且也保留了被敌人攻击时会反击的特性，但你可不可以保住它的命到 LV4?

SI092 ヤンペロン

MONSTER★★

前卫型



LV1 HP1 舐 2P

LV2 HP1 舐 3P

咀咒型怪物。在它被击倒后会令杀死它的怪物或 MASTER 每次行动都要用多两粒魔石。

SI093 なざえまん

MONSTER★★

前卫型



LV1 HP5 敲打 2P

LV2 HP5 敲打 2P

LV1 和 2 时能力级差，但一旦令它升级至 LV3，就能变成任何一张 SUPER CARD! 非常厉害，但一定要有办法保护着它。

SI094 ドンチャヤン

MONSTER★★★

前卫型

LV1 HP5 敲打 2P

筋力 0个

LV2 HP5 敲打 3P

筋力 0个

"筋力"可以令 MASTER 本身的攻击力增加，LV1 时增加 1 点，LV2 时增加 2点,但使用后它就会消失。

SI095 ガスキン

MONSTER★★★★

前卫型

LV1 HP5 拳头 1P

LV2 HP5 拳头 3P

LV2 HP5 拳头 5P

不需要 SUPER CARD 也能在 LV3 时得到 5P 攻击力是这怪物的最吸引之处。

SI096 ウズフラー

MONSTER★★

后卫型

LV1 HP4 头锤 2P

吃魔石 ?个

将敌我双方 MASTER 的魔石数减少 1-6 粒 (可以自已选择)，在我方比对物的魔石要多时候使用比较有效。

SI097 ガァガ

MONSTER★★

后卫型

LV1 HP3 大咀攻击 0P

投石(1) 1P 0个

LV2 HP3 大咀攻击 0P

投石(1、2) 1P 0个

可以一回合内行动两次的后排狙击手,不过攻击力太弱是问题。

SI098 ナイリー

MONSTER★★★

后卫型

LV1 HP4 权杖 1P

目光(任) ?D 1个

"目光"可以给予任一怪物和它的LEVEL 相同分量之伤害，而且这种伤害是无视防御罩的!

SI099 リフレッシュ

MAGIC★

魔石 1个

将自己任一数量的手牌弃掉，然后再抽回相同数量的卡

它的用途真的十分有限，因为在设计一副 DECK 的时候根相不应该有无用的卡。

SI100 ジアーゲン

MAGIC★ 魔石 1个

如果目标怪物在玩者的下一回合仍未离开其现有的位置,就会被消强制去。

一种有附带条件的消减怪物魔法，但敌人要解决这招实在太容易，顶多只能做到扰乱敌人的效果。

SI101 ブラックレイン

MAGIC★

魔石 1个

对战场全体造成 1 点伤害

和其它攻击力是 1 点的魔法一样，它的最大用途是解除敌人怪物的储气状态。使用得宜的话效果不俗。

SI102 かげぬい

MAGIC★

魔石 1个

令任一怪物不能使用追入技能

只能在 SENIOR RULE 以上使用，但用途极之有限,使用率几乎等于零。

SI103 リターン

MAGIC★★

魔石 3个

令任一准备中的怪物回到 DECK 的最底部

最初看起上来好像没有什么用处，但面对 BLACK MASTER 常用的"一击脱离"速攻 DECK 可以是非常有效。

SI104 バイコストーン

MAGIC★★

魔石 1个

令任一特技在使用时需要多一倍的魔石

由于只能维持一个回合，用来对付怪物时的效果十分有限，但在生死关头且来阻止对方 MASTER 使用特技 (如增加攻击力的バーサクパワー) 可是非常有效。

SI105 バウンシールド

MAGIC★★

魔石 2个

将任一怪物受到的伤害减半，并能将受到的修害反弹给对方 (对远距离攻击无效)

最强的防护罩，有了它基本上不需要用其他防护罩类的卡了。

SI106 おはらい

MAGIC★★★

魔石 1个

将任一怪物身上的咀咒消除

用途有限，因为不是第个对手都会用咀咒系的怪物，通常只会在战斗和战斗之间加进 DECK。

SI107 きあいだめ

MAGIC★★★★

魔石 1个

令任一怪物进入储气状态

非常灵活的卡，因为储气是攻守两方面均有用的效果。

SI108 みがわり

MAGIC★★★★

魔石 2个

在 MASTER 受到攻击时，他的怪物会为他挡了那一次攻击

不论是用来令自己避钢受伤,或者是用作攻击对手后排的怪手都非常有效。

SI109 へんしんミラー

MAGIC★★★★

魔石 4个

令我方一个怪物变身成对方任一怪物的样子，并会拥有它的一切特技和属性,但 HP 则不会改变。

"以其人之道还自其人之身"，是非常强力的魔法，尤其是当敌人有 SUPER CARD 时,这可是一击必杀的绝技。

SI110 モーガン

MONSTER★★★★★

后卫型

LV1 HP5 踢 2P

俯冲(任) 2P 0个

LV1 HP5 踢 3P

俯冲(任) 3P 0个

不需要魔石也能攻击任上目标的超强力怪物，而且前、后排均能胜任，但要取得非常困难。

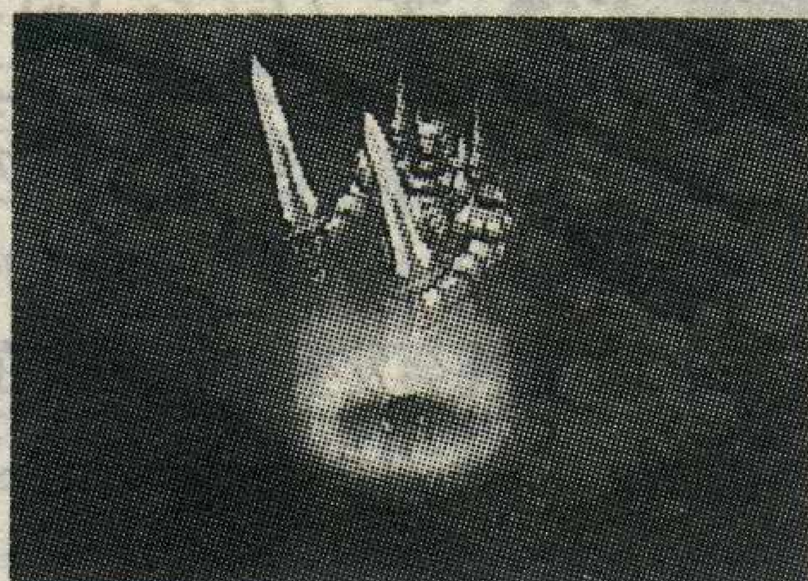
召唤骑士

彻底攻略最终回

机种:PS　类型:S·RPG　厂商:FLIGHT－PLAN　发售日:发售中

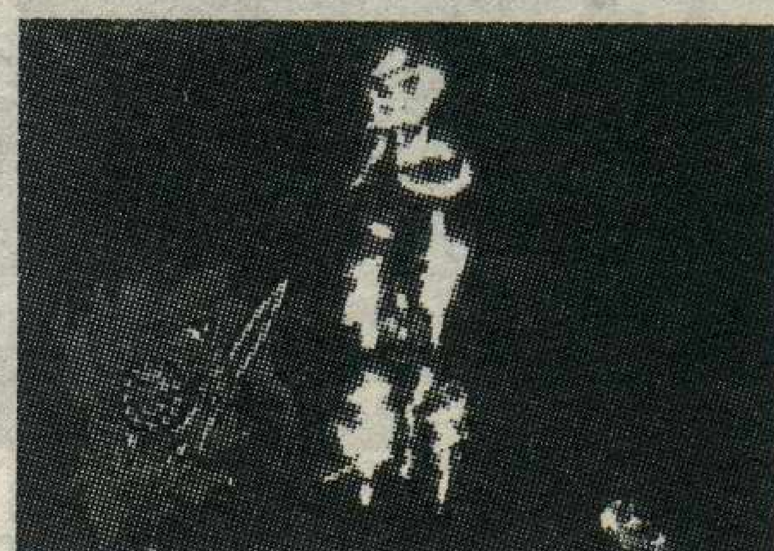
大家等的不耐烦了吧！现在把本攻略的后半部分一口气介绍给大家。在最终回的攻略里，我们着重讲一下第10话到第14话的战斗要点、各隐藏事件的隐藏发生条件及各话的召唤魔法、道具作成详细列表，还有最重要的アクセサリ入手方法。





召唤魔法列表

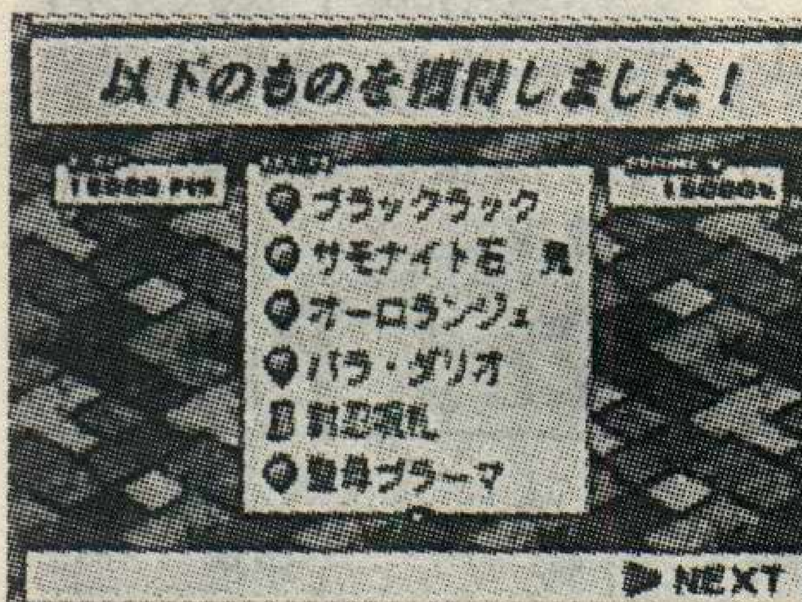
在第10话至第16话中你可以使用新的6种召唤魔法，这些魔法的威力都很强大，在战斗中使用会很有利，但是不要忘了作成魔法的条件。



名称	MP	效果范围	效果
オーロランジェ	110	11×11	HP回复
鬼神斩	90	单体	伤害威力大
ギガオフェンサー	30	单体	攻击力上升
ゴーストショット	90	5×5	伤害威力大
デヴィルクエイク	100	11×11	伤害威力大
バラ・ダリオ	72	3×3	麻痹效果

召唤魔法与道具作成表

在第10话至第14话中可以得到18个种类的アクセサリ，在右边的表格中列出的是各个アクセサリ与サモナイト石组合的结果。这些经过合成出来的召唤魔法与道具是非常不错的。



アイテム名	サモナイト石				
	机	鬼	灵	兽	无
王道リング	铁バイブ	竹刀	カイザーナックル	巨人の斧	×
かつこいい钓り具	×	×	×	×	×
金のロザリオ	铁バイブ	白ツール	オーロランジェ	ノヴィスアクス	圣母ブラーマ
黑涂りのオカリナ	ブチメテオ	ブラックラック	オーロランジェ	アイアンクロー	ロックラッシユ
黑销の腕轮	铁バイブ	竹刀	バラ・ダリオ	ボワソ	エビルスバイク
ゴールデンルアー	×	×	×	×	×
サングラス	レイエッジ	シチセイ	ブウックラック	シチセイ	ブチメテオ
ジャンクボード	ガスロイド	竹刀	バーバーナイフ	巨人の斧	ブチメテオ
铳弹のベンダント	リーサル	×	白ツール	×	×
テキサスのマスク	ブチメテオ	苦无	チエソソウ	ロックラッシユ	巨人の斧
铁人コントローラ	ギガオフエソサー	ガスロイド	ビームロイド	アーマーチャンフ	白银の胸当て
天使辞典	×	×	オーロランジエ	×	圣母ブラーマ
忍秘传・阳	ハタレイヤー	装束・里雅	ボワソ	ノヴィスアクス	×
破魔札	铁バイブ	鬼神斩	鬼神斩	ノヴィスアクス	×
百兽の冠	铁バイブ	竹刀	怒りの铁拳	バトラミア	ラムダウン
封忍咒札	铁バイブ	カムイの短刀	×	×	ブラックコート
预言书666	イビルファイア	エビルスバイク	テヴィルクエイク	エビルスバアク	イビルファイア
GKTSKUⅡ	ゴーストショット	×	ビームロイド	×	×

アクセサリ入手方法

アクセサリ可以从商店、事件、战斗中（自由练习场所）得到。但是它在商店中买到的条件是由自由战斗、故事发展的变化及事件的发生所决定。アクセサリ入手条件是有限制的，如果两次都没得到它的话，那么就再也得不到了。

旁边的表格中介绍了アクセサリ的效果、入手方法及入手时间。

アイテム名	价格	HP	MP	STR	INT	VIT	DEX	LUC	入手方法
王道リング	0	/	/	1	1	1	1	1	第12话"街道"战斗胜利
かつこいい钓り具	0	/	/	2	/	/	/	/	第11话"商店街"迷你游戏
金のロザリオ	0	/	10	/	/	/	/	/	在"死之沼泽地"战斗胜利
黑涂りのオカリナ	8000	/	/	/	/	/	/	/	第12话商店购入
黑销の腕轮	0	15	/	/	/	/	/	/	サイサリス的初期装备
ゴールデンルアー	0	/	/	1	/	/	/	/	第11话"商店街"迷你游戏
サングラス	1600	/	/	/	4	/	/	4	第13－15话之间的商店购入
ジャンクボード	0	/	/	/	/	/	/	/	第10话"铁道线路"战斗胜利
铳弹のベンダント	0	/	/	/	/	5	/	/	第14话"光的异空间"战斗胜利
テキサスのマスク	8000	/	/	/	/	/	－5	5	第12话商店购入
铁人コントローラ	0	/	/	/	/	4	/	/	第11话"死之沼泽地战斗胜利
天使辞典	0	/	/	/	2	/	/	4	エルカ的初期装备
忍秘传・阳	0	/	/	/	4	/	4	/	第13话"北スラム"战斗胜利
破魔札	0	/	/	/	3	－1	/	3	第10话"铁道线路"战斗胜利
百兽の冠	0	10	/	/	/	3	1	/	第13话"リブレの～"战斗胜利
封忍咒札	0	/	/	5	－5	－5	－5	－5	第13话"城门前"战斗胜利
预言书666	0	/	/	/	4	/	/	－2	第12话"废工厂"战斗胜利
GKTSKUⅡ	0	/	/	/	/	/	/	/	第13话"北スラム"战斗胜利

第10话至第14话的特殊事件发生条件

在这个游戏中，有很多的隐藏事件及特殊事件，但都必须满足特定的条件才能发生，下面把这几话发生隐藏事件及特殊事件的条件作一详细介绍。





第10话 迷走列车

在第4话的南スラム、第8话的工厂区与ヴィゼル相遇、再次到市民公园（サモナイトソード的入手条件之一）。另外在第2、6话中的商店街与アカネ相见、这里再与广间的アカネ交谈，内容就会发生变化。





攻略要点

15th. Battl

敌人有战士系与魔法系的キャラ两种，魔法系的敌人站在后方，战士系的敌人站在前方，这种阵形对我方很不利，应派我方战斗力高的人员去引诱两三个敌人过来，集中攻击，消灭它们。

第11话 炎情之剑

在自由行动时去商店街玩一个叫"アカネの修行"的游戏，可以得到"かつこいい钓り具"，如果失败的话就会从前一章进行游戏，游戏前应记录一下，战斗后会有ラムダ、セシル、スタウト、ベルゴ4个仲间。



攻略要点

16th. Battle

这场战斗不能进入沼泽，要小心弓兵及枪兵。等敌人越过沼泽再进行攻击。

17th. Battle

与第1回的战斗相同，敌人会利用障碍物来进行夹击，我方应把先进攻的敌人击倒，脱离危险。

第12话 苍的派阀

在第5话与第7话中发生リプレ的事件，在第10话中发生アカネ的事件，リプレ事件会发生变化。还有在第7话中与アルバ对话选择"我慢～"，南スラム的对话就会发生变化。另外特殊事件的发生条件请参照"瞳に映る色"。



攻略要点

18th. Battle

这场战斗我方有三人出场，先用魔法消减敌人HP，再让主人公与同伴两人集中攻击敌人一体。

19th. Battle

我军一开始分布在地图的两端，一边各两人，小心使用魔法的キャラ与バランス。

分支事件 瞳に映る色

这个事件的发生条件是在第8话的商店街对话时选"追いかける"、在第9话的繁华街按照台所→繁华街的顺序移动，与エルカ相遇。满足了这2个条件后在往上流阶级区移动就会发生分支事件。



攻略要点

20th. Battle

这场战斗敌人由3个部队构成，分别分部在地图的左下、左上、右上，打到他们的方法是一个一个的将其击破，战斗中小心敌方的召唤师，先将战斗系的敌人干掉，再解决召唤师，攻击的顺序是左下、左上、右上。

第13话 魅魔的宝玉

与リプレ好感度很高，之后前往广间，选择"探してこようか？"就会发生分支事件"リプレの长い一日"。还有第13话结束时自由行动会突然发生第14话的战斗，所以先对部队进行调整在进行移动。



攻略要点

21st. Battle

这场战斗敌人是两三个一组的，这样使用攻击魔法很容易将这一组人消灭。

22nd. Battle

这场战斗中要注意2个バノッサ，先用魔法封住敌人的强力魔法，再利用基本战术就可以胜利。

分支事件 リプレの长い一日

这个事件的发生条件在第13话已经讲的很清楚了，事件发生后会有对话进行之后会发生战斗，在这个事件中リプレ会成为仲间，她的造形很可爱。





攻略要点

23rd. Battle

这场战斗主要有主人公与ガウム、リプレ3人进行战斗，敌人有キムラン和ヘルハウンド两种。小心リプレ的级别很低，让ガウム使用魔法减低キムラン的MP，再让主人公去攻击ヘルハウンド。

第14话 エルゴの叫び声

在这一话里，可以自由行动，会有对话的事件发生，之后就会进入战斗。这场战斗主要是与主人公自己的幻影进行战斗，要仔细挑选自己的同伴。





攻略のススメ

24th. Battle

在这场战斗中，除了敌人レイド、エドス其它全部是使用魔法的敌人。我方人员最好装备上具有沉默效果的ブラックラック魔法，使用它把敌人的魔法封住，然后集中攻击，一气击倒敌人。

最终攻略

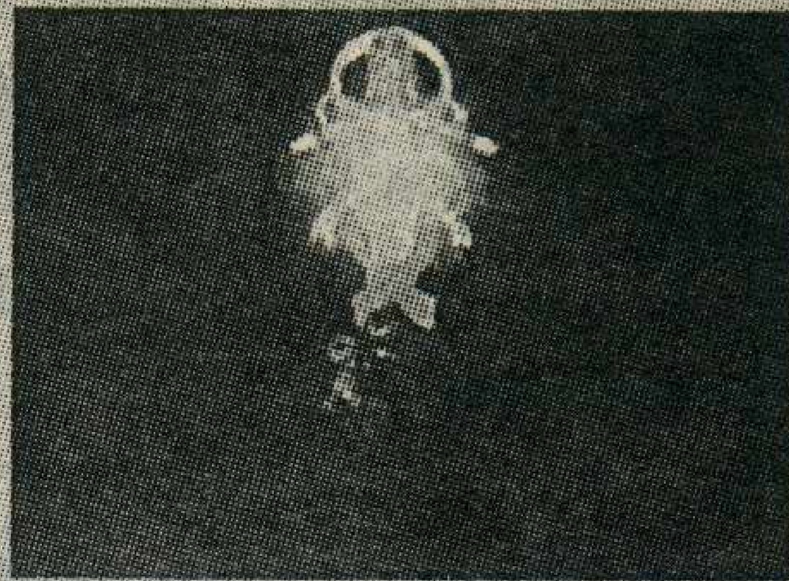
第15话～第19话 最終事件及各分支条件介绍

前面我们介绍了前几话的重点攻略，接下来我们来说一下第15话～第19话的召唤魔法列表，召唤与道具的作成，アクセサリ入手方法及所有分支事件发生条件。

因为前面大家已经了解了战斗的基本方法，所以从第15话到最终话我们就不再介绍战斗的详细情况。

战斗中一定要作成的魔法

在战斗中最重要的一点就是召唤魔法，在这其中ブラックラック、圣母ブラーマ、ヒポス&タマス、森のめぐみ这4种魔法是必须赶快作成的。



召唤魔法列表

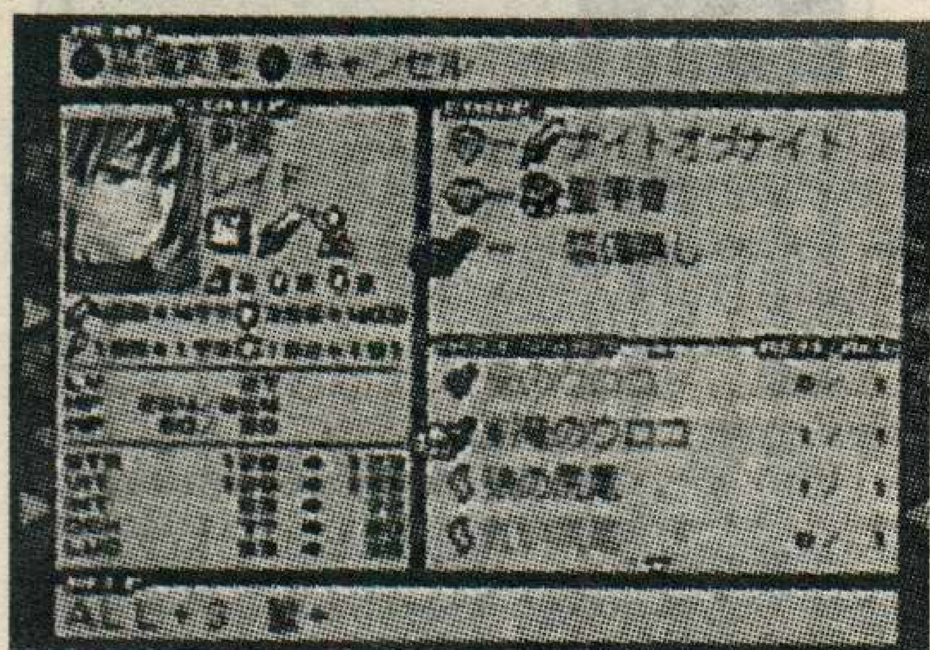
在右表中共列出了全部33种召唤魔法，这个表可以让你清楚地看到这些魔法的作成方法，及魔法的MP消费及其效果。从第15话开始到最终话增加了不少新的召唤魔法，如ゲルニカ、言灵咒灭式等都是强力的魔法。

名称	MP	效果范围	效果
アーマーチャンプ	30	单体	防御力增加
イビルファイア	30	单体	伤害威力小
エビルスパイク	40	*	伤害威力小
オオアカ切断虫	48	タテ3マス	伤害威力中
オーロランジェ	110	11×11	HP大回复
ガスロイド	42	3×3	毒を与える
がんばるにゃー	40	单体	攻击力&防御力增加
ギガオフェンサー	30	单体	攻击力增加
鬼神斩	90	单体	伤害威力大
ゲルニカ	150	7×7	伤害威力最大
ゴーストショット	90	5×5	伤害威力大
言灵咒灭式	120	7×7	伤害威力最大
シャンプーライム	45	3×3	状态异常回复
圣母ブラーマ	52	3×3	HP中量回复+状态异常回复
タクェシーミザリ	26	单体	伤害威力小
ダークブリンガー	52	3×3	伤害威力中+暗
タマス	42	单体	暗效果

名称	MP	效果范围	效果
ツヴァイレライ	150	7×7	伤害威力最大
ディアブロ	62	3×3	伤害威力中+向きかえ
デヴィルクエイク	100	11×11	伤害威力大
パラ・ダリオ	72	3×3	マヒ效果
ビームロイド	46	3×3	伤害威力中
ヒポス	42	单体	睡眠效果
ヒポス&タマス	70	5×5	伤害威力中+状态异常
プチメテオ	20	单体	伤害威力小
ブラックラック	64	5×5	伤害威力大+沉默
ヘキサボルテージ	150	7×7	伤害威力最大
ペトラミア	50	单体	石化效果(石化中は魔法のみ有效)
ペンタ君ボム	60	5×5	伤害威力中
森のめぐみ	50	5×5	HP中量回复
やるきないにゃー	40	单体	攻击力&防御力ダウン
リプシーハピー	20	单体	HP少量回复
ロックラッシュ	80	5×5	伤害威力大

召唤与道具的作成表

旁边这个表介绍了从第15话到结束时得到的アクセサリ与とサモナイト石组合出来的各种有用道具。



アイテム名	サモナイト石				
	机	鬼	灵	兽	无
炎皇玉	×	白虎心拳	鬼神斩	幻武の小太刀	×
テツネの尻尾	×	×	×	ハーベスト	×
贤者の石	×	×	圣甲胄	金刚碎牙	×
剑龙のウロコ	×	装束・暗锁	×	ゲルニカ	×
荒天华玉	×	荒天具足	ツヴァイレライ	幻武の小太力	×
ステラエンジン	ヘキサボルラージ	×	×	×	チェンソウ
スーパーツール	タクト・オウガ	×	×	×	タクト・オウガ
小さなモーター	リーサル	×	ヴァルキリー	×	×
铁矿石	希望のメイル	铭刀ムラマサ	ペーパーナイフ	巨人の拳	ダークブリンガー
虎の骨	×	×	アルジュナの弓	白虎心拳	×
忍秘传・阳	×	言灵咒灭式	鬼神斩	×	柳生十字手里剑
ベッコウの手镜	铁パイプ	铭刀ムラマサ	神衣编	はっべすと	希望のローブ
メトラルホーン	ダークマター	ハーベスト	×	金刚碎牙	パラダイムカノソ
龙のウロコ	ナイトオブナイト	×	×	死散剑	ダークブリンガー

アクセサリ入手方法

从第15话开始到结束还可以得到新的全部14种アクセサリ，在物语的中盘得到这些道具后可以使用它们合成出强力的魔法与道具，アクセサリ自身的效果也是非常高的，在身体上装备上它会提高自身的战斗力。旁边是它们的入手方法。

アイテム名	价格	HP	MP	STR	INT	VIT	DEX	LUC	入手方法
炎皇玉	0	15	–	–	–	–	–	–	フリーバトルエリア"鬼神の谷"での战斗に胜する
テツネの尻尾	0	–	–	–	–	–	5	3	第18话"迷雾の森"での战斗に胜する
贤者の石	0	–	–	–	5	–	–	5	第16话"城门前"での战斗に胜する
剑龙のウロコ	0	–	–	3	3	3	3	3	第15话"剑龙の峰"での战斗に胜する
荒天华玉	0	–	15	–	–	–	–	–	第15话"鬼神の谷"での战斗に胜する
ステラエンジン	0	–	–	–	–	–	–	–	第15话"机械废墟"での战斗に胜する
スーパーツール	0	–	–	–	4	–	4	4	第17话"マリルの岩棚"での战斗に胜する
小さなモーター	0	–	–	–	–	–	–	–	フリ:バトルエリア"机械废墟"での战斗に胜する
铁矿石	32000	–	–	–	1	–	–	–	第15话以降にシュップで购入可能
虎の骨	32000	–	–	–	–4	–	4	–	第15话以降にシュップで购入可能
忍秘传・阳	0	–	–	–	–	–	–	–	しおん初期装备(さぶしなりお"越えるべき壁"で仲间に)
ベッコウの手镜	32000	–	–	–	3	–	–	2	第15话以降にシュップで购入可能
メトラルホーン	32000	10	–	–	–	5	–5	–	第15话以降にシュップで购入可能
龙のウロコ	0	–	–	3	–	3	–	–	フリーバトルエリア"剑龙の峰"での战斗に胜する

结尾的分支条件与特殊事件的发生条件

在这个游戏中，如果得到的同伴角色不同那么结尾也会发生不同的变化，并且发生了特定的条件后也会有分支发生。下面我们为大家介绍一下结尾的分支条件与特殊事件的发生条件。







结尾分支从第17话结束开始

本游戏的结尾分为通常、勇者、恋爱三种，就像我们以前所说的一样，结尾的变化与仲间的成员有着很大的关系，特别是第17话终了时是否发生特定事件，是一个非常关键的分支。（右侧是对应3种ENDING的介绍，希望能对大家在攻略时有所帮助）



通常 ENDING

恋爱结尾的条件未达成时，17话终了后强制发生，仲间中需要有以下角色：リブレ、ガゼル、エドス、フィズ、ラミ、スウォン、モナティ、エルカ、ローカス、セシル、ミモザ、カイナ。



勇者 ENDING

恋爱、通常结尾的条件未达成时，17话终了后强制发生，仲间中需要有以下角色：レイド、アルバ、ジンガ、アカネ、シオン、ラムダ、ペルゴ、スタウト、イリアス、サイサリス、ギブソン、カザミネ、エルジン、エスガルド。



恋爱 ENDING

其它结尾的条件未达成时，17话终了后强制发生，队伍中有ソル、キール、カシス、クラレット的时候，并且与以上4名角色中任意一名好感度达到一定水平，就会自动发生。



CHECK POINT 魔王的ENDING

除了左侧介绍的3个基本ENDING外，还有一个所谓的"魔王ENDING"存在，具体要求是第18话时，主人公的"魔王值"达到了最高点，而且之前所有的ENDING条件都没有达成，这时会自动发生这一特殊的结尾事件。



4个隐藏故事发生条件大公开

整部作品中一共有4个隐藏的情节，隐藏情节的发生自然有它特别的好处，不仅可以得到强力的装备或道具，还可能收到实力强劲的仲间，所以这里对于4个隐藏故事的发生条件进行详细的介绍，希望大家按照发生条件来进入隐藏故事。

第5话 复仇之森林

在シナリオ成为仲间以后，事件完成会进入战斗，之后自由行动时再进入这里完成两次战斗胜利。

发生条件 第4话ガレフ森与スウォン会话，第5话再进入这里选"なら、我が手伝うよ."

第12话 瞳に映る色

事件发生后，会直接进入战斗，只有战斗获胜才能有强力的角色成为仲间，否则此人将不再出现。

发生条件 第8话商店街选不追击，第9话按台所▶繁华街这一顺序，第12话到上流阶级区选"様子をうかがう"

第13话 リプレの长い一日

与前面相同，也是事件发生后直接进入战斗，但这里稍有偏差，只允许主人公同另外两名同伴出击。

发生条件 当与リプレ的好感度达到最高的状态时与13话到广场选"探してこようか"

第13话 "越えるべき壁"

特别事件发生后，会有一对一的单独对决，对决胜利可得到"秘忍传·阳"，对决失败后可得到仲间。

发生条件 第15话在广场与アカネ对话，应选择"归つた方がいい"

CHECK POINT 最强武器入手

最后让我们来讲讲本作中最强武器的入手方法吧，实际上入手的方法很简单，但必须引发全部隐藏事件，只有这样才能顺利地拿到。



1. 第4话南スラム移动，选择"声の出どころ～"
2. 第8话到工场区会面
3. 第10话市民公园移动，选择"话してみる"
4. 第15话上流阶级区移动

精典GAME完全攻略回顾

WILD ARMS 完全流程

1 アークティカ城	20 ジェミニのなきがら	39 灵峰ゼノム山	41 忘れられた废屋
2 アーデルハイド	21 深渊の龙宫	40 雪の峡谷	42 ワンダリングアイル
3 いにしえの祭坛	22 圣森の冢		
4 ヴオルカノントラップ	23 セント・セントール		
5 坠ちたサンクチュアリ	24 タウン・ロゼッタ		
6 怀死の迷宫	25 デモンズラボ		
7 カ・ティンギル	26 天の回廊		
8 ガーディアン神殿	27 トライピラー		
9 风の海のエピタフ	28 バスカー集落		
10 记忆の遗迹	29 パンデモニウム		
11 巨人のゆりかご	30 フォトスフィア		
12 クラン修道院	31 船の墓场ヤード		
13 ケイジングタワー	32 ヘリーケイブ		
14 结界のほこら	33 マウンテンパス		
15 コートセイム	34 水の町ミラーマ		
16 古代の斗技场	35 港町ティムニー		
17 サーフ村	36 无人岛		
18 サンドリバー	37 リネームハウス		
19 散步する庭园	38 リリティアの棺		



主干流程完全攻略表

1. アーデルハイド(2)	19. エルゥのほこら	36. 结界のほこら(14)	52. フォレストプリズン
2. リリティアの棺(38)	20. 水の町ミラーマ(34) ☆トレジヤーコール入手	37. フォトスフィア(30)	53. バシムの工房
3. アーデルハイド(2)	21. サンドリバー(18)	38. アーデルハイド(2)	54. フォレストプリズン
4. マウンテンパス(33) ☆オイルライター入手	22. 船の墓场ヤード(31)	39. タウン・ロゼッタ(24)	55. クラン修道院(12)
5. 水の町ミラーマ(34)	23. 散步する庭园(19) ☆ワイヤーフック入手	40. 深渊の龙宫(21) ☆マジックポット入手	56. 封印图书馆
6. ガーディアン神殿(8)	24. 船の墓场ヤード(31)	41. 外海の探索 ・忘れられた废屋(41) ・古代の斗技场(16) ・はぐれギルド	57. デレメタリカ
7. バスカー集落(28)	25. ゴーストシップ		58. バジムの工房
8. 灵峰ゼノム山(39)	26. タウン・ロゼッタ(24)		59. アーデルハイド(2)
9. バスカー集落(28)	27. 圣森の冢(22)		60. 天の回廊(26)
10. エルゥのほこら	28. タウン・ロゼッタ(24)	42. ワンダリングアイル(42)	61. ジェミニのなきがら(20) ☆マイトグローブ入手
11. セント・セントール(23)	29. ヴオルカノントラップ(4)	43. 坠ちたサンクチュアリ(5)	62. アーデルハイド(2)
12. ケイジングタワー(13)	30. トライピラー(27)	44. デモンズラボ(25)	63. 船の墓场ヤード(31)
13. セント・セントール(23)	31. 巨人のゆりかご(11)	45. ゲートジェネレイター	64. アーデルハイド(2)
14. エルゥのほこら	32. アーデルハイド(2)	46. アーデルハイド(2)	65. パンデモニウム(29)
15. 港町ティムニー(35)	33. コートセイム(15)	47. タウン・ロゼッタ(24)	66. アーデルハイド(2)
16. 怀死の迷宫(6)	34. 风の海のエピタフ(9) ☆ローラーダッシュ入手	48. 圣森の冢(22)	67. アークティカ城(1)
17. 港町ティムニー(35)		49. ダージェン村	68. マルドゥーク ☆オールドギター入手
18. スウィートキャンディ号 ☆マジックスタッフ入手	35. コートセイム(15)	50. バジムの工房	
		51. ダージェン村	进入最终决战

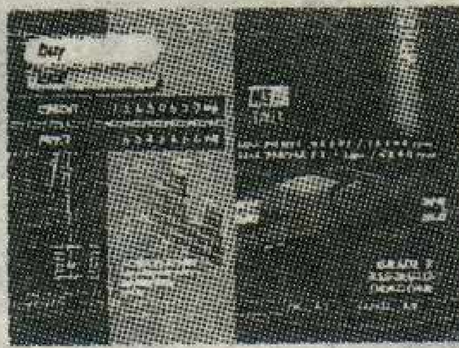
山脊赛车3完全攻略指南

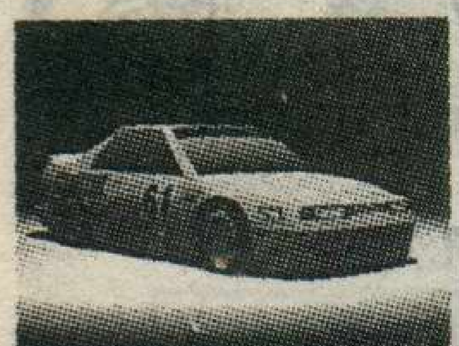


CLASS	顺位	MYTHI-CAL COAST	OVER PASS CITY	LAKE-SIDE GATE	THE EXTREME OVAL
CLASS1 CLASS UP后所得奖金 500	1st	400	550	500	—
	2nd	160	240	220	—
	3rd	80	120	110	—
CLASS2 CLASS UP后所得奖金 4800	1st	2400	3400	3200	—
	2nd	1000	1500	1400	—
	3rd	500	750	700	—
CLASS3 CLASS UP后所得奖金 20000	1st	12000	18000	16000	22000
	2nd	5000	7500	7000	6000
	3rd	2500	3750	3500	3000
CLASS4 CLASS UP后所得奖金 100000	1st	60000	85000	80000	90000
	2nd	25000	37500	35000	30000
	3rd	12500	18750	17500	15000
CLASS5 CLASS UP后所得奖金 500000	1st	375000	420000	400000	300000
	2nd	125000	187500	175000	150000
	3rd	62500	93750	87500	75000
CLASS6 完成后通关	1st	1250000	1875000	1750000	1500000
	2nd	625000	937500	875000	750000
	3rd	312500	468750	437500	375000



山脊赛车3，是一款纯家庭用主机上的游戏，可玩性是山脊系列中最高的，至今为止仍有不少朋友在有空的时候还在享受着驾驶和改造的乐趣。





等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
1	15	10	15	—	0
2	25	25	25	1600eg	2
3	40	35	40	13200eg	5
4	50	50	50	61900eg	0
5	60	60	60	310000eg	0



等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
2	15	25	35	—	1
3	25	40	50	11300eg	3
4	35	50	65	70500eg	10
5	45	60	75	361500eg	9



等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
3	25	40	50	—	2
4	35	50	65	69400eg	6
5	45	55	75	329300eg	7



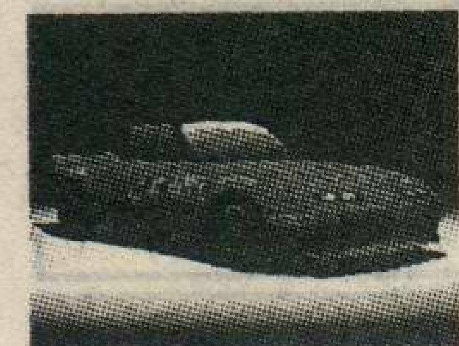
拥有六个前进档，所以在驾驶时尤其是MT驾驶时一定要注意切换。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
4	40	55	65	—	—
5	50	65	75	583700eg	—

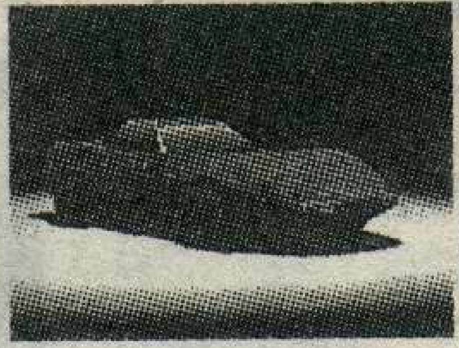


车速的能力还算可以，而且拥有最强的旋回力，所以驾驶时，尤其是通过弯道时可以十分轻易的转弯和移动。

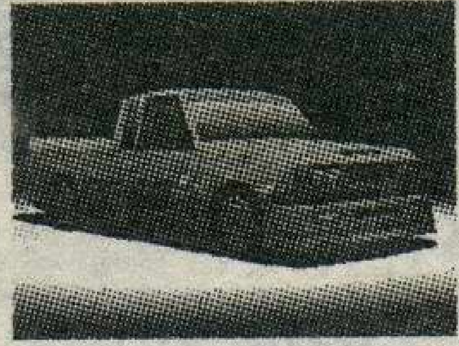
等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
?	60	85	96	—	2



等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
2	45	20	10	—	2
3	55	35	25	10600eg	3
4	65	50	35	69900eg	4
5	75	60	45	362500eg	4

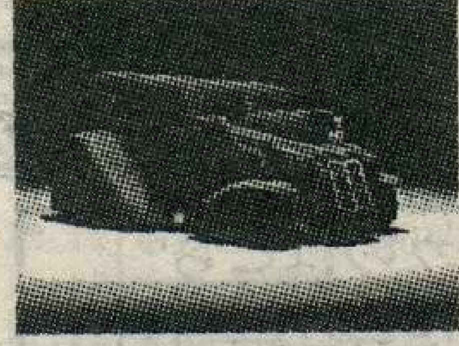


等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
3	55	35	25	—	3
4	65	50	35	62400eg	4
5	75	60	45	331400eg	7



全力的加速型，超强的发动机能够给人以动若脱兔的感觉。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
4	70	50	35	—	—
5	80	60	45	577000eg	—

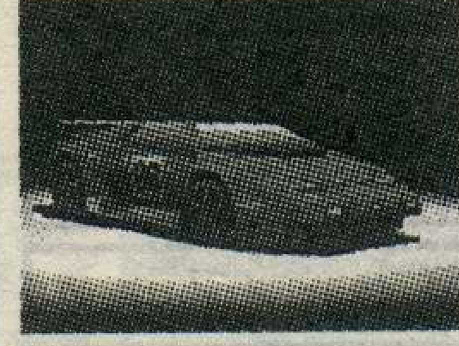


加速性能最强，但很遗憾在最高速上是能力最低的终极车辆，所以建议那些驾驶的中级者在最后时选用此车。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
?	96	75	50	—	—



等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
3	30	65	15	—	2
4	40	70	25	77500eg	4
5	50	75	35	405700eg	5



可以轻易超过300km/h的赛车，熟练使用才能发挥能力。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
4	40	70	25	—	—
5	50	75	35	559700eg	—



与前面的那一款最高速车相比，拥有加速及旋回这两项较有优势的能力，当然在升级时却需要更加多的资金。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
5	50	80	35	—	—



开封闭驾驶道时最应选用的车型，拥有最快速的能力，不过很遗憾，只能用MT才能驾驶，所以必须熟练掌握手动换档。

等级	加速	最高速	旋回力	升级价格	AT/MT差
?	65	96	40	—	—



FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

最终幻想IX

机种:PS　厂商:SQUARE　类型:RPG
媒体:CD－ROM　发售日:7月19日

访谈实录

FINAL FANTASTIX ~ 再构筑的《FF》世界观

浜村:这次的《FFIX》是幻想世界类型的吗?

坂口:是的,幻想类型。

浜村:上回的访谈已说明回归原点。而且的确也加入了"水晶",为什么要回归到《FF》系列最初的状态呢?



坂口:只是想试试看(笑)。这是个位数的最后一作了,而且我本人也非常喜欢9这个数字……(笑)。



浜村:为什么?

坂口:因为牌九啊,(笑)。

浜村:(笑)

坂口:我想这是作为一个总结,接下来的《FFX》、《FFXI》对应PS2还要通过PLAY ON LINE,从世界观角度来看,那将是第一部能把PS2机体性能发挥至极限的作品。我想将《FFIX》作为PS系列的第三作,将在全部发挥出现行机体性能的基础上,将《FF》所具备的世界观再一次再构造。

浜村:的确,PS对应的FF系列让人感到变化很大,世界观也是。

坂口:是的。

浜村:《FFVII》和《FFVIII》都给人工业社会的感觉。不过这次《FFIX》又回到了幻想世界中,水晶将出现,スタイナー(斯坦纳)是久违的骑士,ジタン(吉坦)和ビビ(比比)作为登场角色年龄层也降低了,还有身体比例也变了。

坂口:事实上,在《FFVII》策划阶段还有更小的4头身角色存在。

浜村:真的吗?

坂口:不过,那样就不能挥剑了。

浜村:(笑)。只能用刺的了吗?

坂口:是的,如果一抡剑……(做额头被剑砍中状)就变成这样了(笑)。因为做不到所以这种设计被取消了。

浜村:原来如此。

坂口:MOTION 3D受到了好评,美术监督有佑直良很具方向性、《FFVIII》人物更有真实感……不过这次突然改变态度,比如黑魔道士ビビ(比比)这个角色,脸几乎被帽子遮住,不过还不错……

浜村:你很想得通啊。

坂口:有可能会融入很多动画,虽然受MOTION制约但我会让动画和角色都很有趣的。《FFIX》就是以此为目标。

队中的角色总共有8人

浜村:《FFIX》的主题是什么?

坂口:这个,还真不好说(笑)。

浜村:(笑)。不要瞒我啦。

坂口:实际上和电影版相同。

浜村:……?

坂口:还是不好说,那就不说了吧(笑)。电影版和《FFIX》虽然在世界观上与其它的完全不同,但在基础部分上主



题是相同的,因为剧本是同期创作的。

浜村:(笑)。这次《FFIX》的剧本是坂口创作的吧。

坂口:只不过是第一稿,到最终稿时又加进来两个人一起写,修改很大……特别是后半部变化很厉害。

浜村:这次发表的画面照片有不少,我看到有很多在空中飞行的飞空艇啊。

坂口:是的,在《FFIX》中会频繁出现。

浜村:这个飞空艇还装载着建筑物呢。

坂口:这是剧场艇。

浜村:原来叫这个名字,它将在哪里出现呢?







坂口：将会在后半部出现。在前半部飞空艇是装载着剧场的，开业后即可作为舞台使用。它将是以悬浮状态停靠在城镇空中，上演剧目时全城都可以看到每一年一次的巡演。

浜村：只是一般的移动方式吧。

坂口：是的，他们类似于旅行艺人和马戏团。

浜村：那么说，他们就是以天为帐，马戏团般的艺人集团喽？

坂口：实际上并非如此，在游戏中盘这个剧场艇被盗贼占领了。

浜村：什么！？

坂口：唉，这个嘛……（笑）。

史克威尔宣传：过后你可得检讨（笑）。

坂口：啊，看来不能往下说了（笑）。

浜村：过会儿会被删掉吧（笑），在吉坦的个人说明中也谈到了盗贼团，他也是吗？

坂口：是的，主人公之一的吉坦的职业是盗贼。

浜村：嗯？其它主人公们呢？

坂口：这次主要角色都是主人公，他们生活在不同的地方。

浜村：原来如此，不过，没有女性角色吧。

坂口：有啊。

浜村：到现在只有3个人露面。

坂口：是，到最终组队时就有8个人了。

浜村：最初只设定这三人吗。

坂口：怪异的角色也很多……因为是幻想世界嘛、会有各种各样混杂的生物种族，这次发表的只是凑巧赶上两个人类，其它主人公就不同了。有老鼠，有妖怪……反正都不一样。



浜村：这样的话，有种族对立情况时也可任意换人吗？

坂口：这要根据故事进行状况，自由换人也是有限制的。

浜村：玩家以谁的视点来操作呢？

坂口：主要是吉坦，《FFⅨ》游戏时间大约为40小时，在这么长的时间里玩家可进行各种尝试，比如在开头一幕，有段少年被士兵追赶的片段，你可以选择在5分钟内操纵士兵追击，也可选择操纵少年逃跑。

浜村：有意思。

坂口：这个片段中操作最有趣的角色是很好玩的。

会有角色的职业变更吗？

浜村：角色们有职业概念吗？

坂口：职业概念……

浜村：比如黑魔道士和骑士……

坂口：这和《FFⅥ》很相近，一开始就明确了，比如吉坦职业是盗贼……

浜村：盗贼啊。

坂口：可以用系统来达成很多种类，详细的还不能说，到时自己去探究吧。

浜村：很意外和《FFⅥ》是同一感觉。

坂口：伊藤是DIRECTOR（导演），他作为首创“ACTIVETIME战斗”的人，这之后的职业交换也由他制作。

浜村：原来如此。

坂口：系统制作绝大部分他也很熟悉。

浜村：在《FFⅨ》中将让大家有重温之感吗？

坂口：是的。

浜村：嗯，另外，吉坦有尾巴？

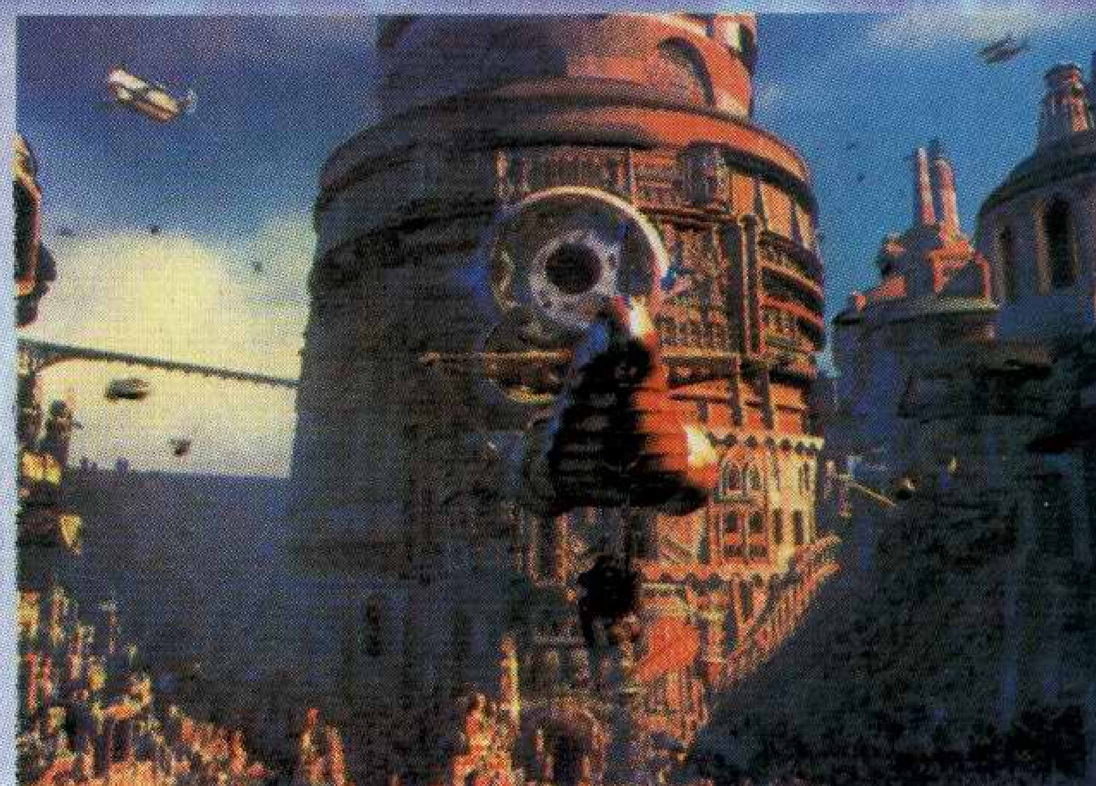
坂口：对。

浜村：噢？

坂口：原因是有的，不过……

浜村：是什么？

坂口：（笑得说不了话，指着黑魔道士），比比很重要。



浜村：这个黑魔士吗？

坂口：嗯，很意外吧。

浜村：有点。

坂口：从故事中盘开始，比比的存在关系到结局，可以说比比是这个故事的核心。

坂村：真是这样？

坂口：的确如此（一边说一边看宣传担当），好险（笑）。

浜村：（笑），很少见，黑魔道士作为主人公有这么重要的作用，在《FF》系列中还从未有过。

坂口：这家伙对此挺不自信的。

浜村：是胆小怕事的人吗？

坂口：他生活在这个世界上感受不到自己的存在价值，没有真实感，总和别人合不来。时常感到不安是个胆小的家伙。

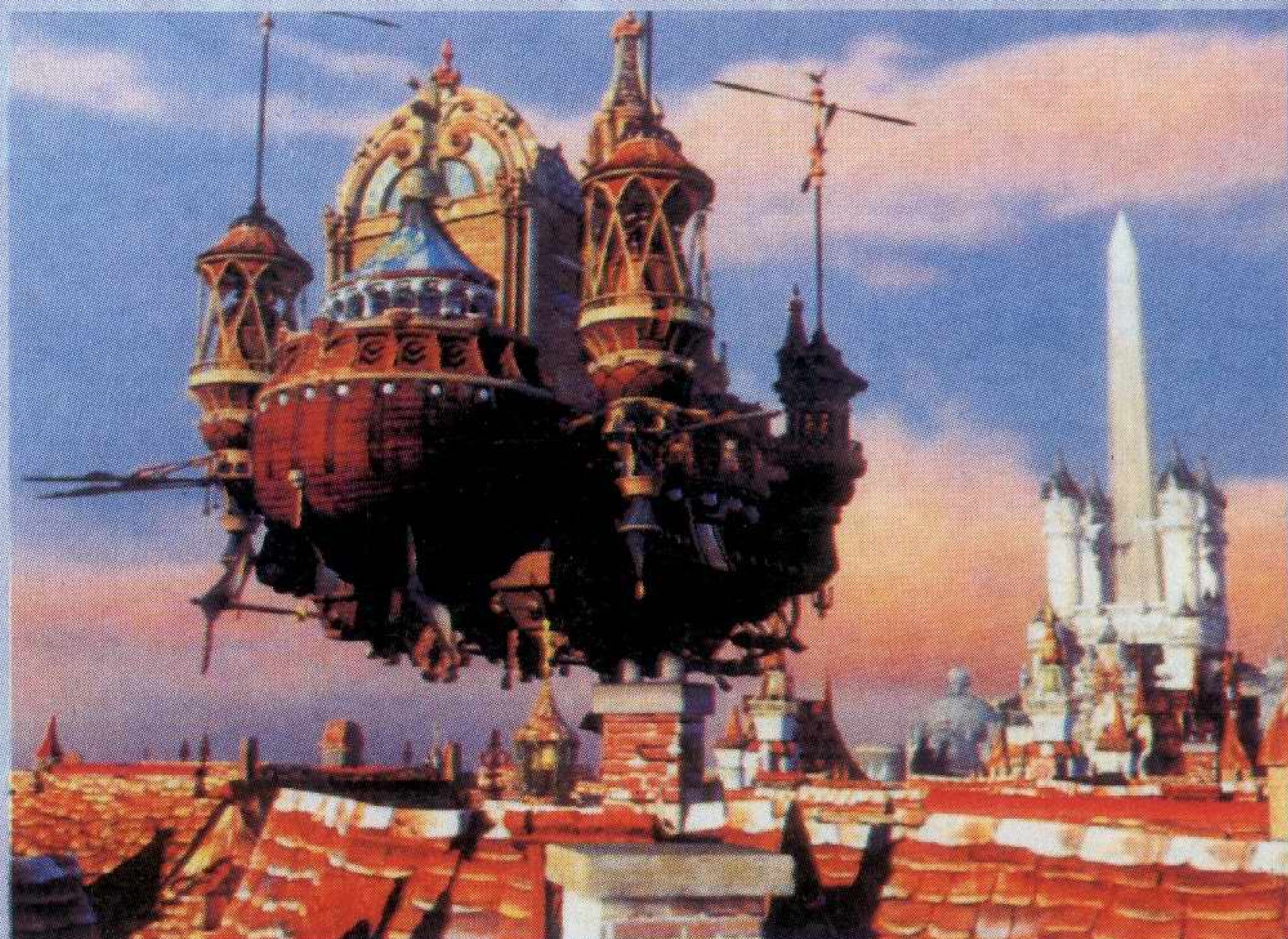
浜村：这里有证据，在这张照片的说明文中有黑魔道士的台词：“我……不行了……要死在这里了……”

坂口：果然很没用（笑）。

浜村：（笑），既没用又没自信？看来他是深藏不露型。

坂口：是的。

浜村：我从画面看，全部都是迪斯尼风









格的。

坂口:是指用色吧。

浜村:是,只有《FFⅦ》和《Ⅷ》属冷色系吗?

坂口:是的。

浜村:整体上用蓝色和绿色很多。

坂口:对。

浜村:《FFⅨ》给人很强的红与橙色印象。

坂口:用的是很多,特别是刚开始时的城镇,照片上的房屋建筑都是橙色的。

浜村:谁那么喜欢用暖色?

坂口:是皆叶,我也喜欢皆叶的用色。

浜村:皆叶先生参与作为《FFT》吧?

坂口:是的,他参与过《FFT》,但他最初是从《FFⅢ》时开始的。

事件和战斗有细致的描绘

浜村:角色让人感觉很具个性。

坂口:角色设定这次不是野村,让我觉得有点冒险……

浜村:的确《FFⅨ》不是野村先生,而是天野喜孝担任的角色设计。

坂口:天野先生在纽约开个人展时和他聊了很多,这也意味着回归原点嘛。

浜村:是啊,这个飞空艇形状很怪异啊。



坂口:是的,一如天野先生的风格。

浜村:这次天野先生出了不少力,这也意味着将是类似于《FFⅣ》以前的作品类形。城堡和公主在最近的《FF》系列中没有出现过,而这个被黑色龙般生物守护的城,为何会有白色翅膀伸展呢?

坂口:这发生在故事中盘以后,在此不能说明(笑)。不过这处会非常精彩。

浜村:守护的是水晶之塔吗?

坂口:对此我不能回答(笑)。

浜村:从整体上让人感到了龙的存在。

坂口:是的,不过龙与结局并无太大联系,既然是幻想世界,它自然可以随处登场。

浜村:在史克威尔千禧年公映电影中,我看到了很多白龙。

坂口:有击坠龙的情节,不过只有一次。

浜村:《FFⅨ》制作如何?

坂口:看上去细致入微。

浜村:故事性强吗?

坂口:是的,在地图画面上有时也会发生意想不到的情节。

浜村:事件方面?

坂口:有与物品关连的事件,也有与战斗有关的,这些都需要自己去尝试。

浜村:看来相当多了,在千禧年展上我看到 MOVIE 质量很高啊。

坂口:我们很努力的。

浜村:我看到的时候,觉得不仅很有真实感,而且是那种真实的梦幻感,你们将非现实的真实表现得很出色。

坂口:伊藤是想这么做的,在关键的故事情节处会插入 MOVIE,这一点和以前不太一样。

浜村:原来如此,目前为止都是在发生重要事件的情况下才插入 MOVIE。

坂口:《FFⅨ》在进行 MOVIE 导演时就已预定这种方式了。

浜村:在操作时,玩家能明白这种不同吗?

坂口:是微秒的差异,而不是不同。表达上不太容易,在玩的时候肯定有变化,但并不是极端的不同,我们尽可能地考虑周全。

浜村:看到照片,我觉得角色们各有各的想法、目的。

坂口:一开始大家都分散在不同地方,有意外也有一开始就是敌对关系……

浜村:是这样啊,那么,骑士斯坦纳是为救公主而冒险,比比是为寻找自己而奔忙喽?

坂口:是的。

浜村:基坦呢?

坂口:基坦嘛,喜欢女人。

浜村:喜欢女人?

坂口:对,喜欢女人。

浜村:脸可爱型的?

坂口:想被女人喜欢。



浜村:这样想吗?(笑)

坂口:不,是把这





看成人生快乐的标准，是个毫无目的，晃晃悠悠过日子的家伙，爱翘尾巴，这样的主角还是第一次看到吧？

会采用新的系统吗？

坂口：实际上，并不想让这游戏过于攻略性，我对伊藤表示在攻略本尚未面世前就可以让玩家"啊，太好了，真是令人愉快的游戏"，所以仔细的分析了难易度的均衡。

浜村：好的。

坂口：他对此也很理解，以前玩游戏是没有很充分的攻略情报的。

浜村：的确。

坂口：没有情报就停滞不前这很常见，所以我们增加了单纯的娱乐因素。我最喜欢的事件是在伊滕所作的《FFⅤ》中二者选其一的事件。我也拜托伊藤在《FFⅨ》中多加入此类因素。

浜村：《FFⅨ》玩起来容易上手吗？

坂口：是的，伊藤说他对此有自信。

浜村：回归原点幻想世界，《FFⅣ》之前的氛围已深入各个角色。背景和故事也是如此，让人觉得作为游戏有些深奥了。

坂口：我们不能后退，只能在现有基础上延伸。要超越《FFⅦ》、《FFⅧ》，依据这之上的世界观回归原点。

浜村：战斗系统与《FFⅥ》相似吗？

坂口：4人队复活，虽可增加战斗力，但任务分担起来就有点复杂化了。玩家可在不同的回合中选择如何分配任务。只是人数增加了，动作也就随之增加了，所以战斗效果也就得快速处理。取而代之的是"痛快"。

浜村：那么要在战斗中去体会乐趣喽？

坂口：战斗中出场4人会使作战灵活多变，而时间进程上也不会让人有迟顿的感觉。

浜村：不用问，召唤兽肯定是有的。

坂口：会出现。

浜村：虽然看到了照片，我想在MOVIE中会很华丽吧！

坂口：那是当然，我们可是很花功夫的。

浜村：在《FFⅧ》中，召唤兽的入手方法是搜索，感觉不到切身的近距离感。幻想色彩浓郁的《FFⅨ》这方面如何呢？

坂品：因为是角色能力的一部分，所以会是体温般的存在感。它们与幻想世界共存将是很和谐的。

浜村：作为幻想世界的几大要素，全部令人怀念地登场了，只是单纯地收集还是通过捕捉来全部齐备呢？

坂口：大至上有两、三个将成为故事的核心存在。虽然把它们集全并不是故事的重心，但也不能因此而被忽视。

浜村：每次新的《FF》单元都会提供新的系统。此次复活的4人组队不单战略复杂，就系统方面也如此吧？

坂口：我也不知道具体名称。感觉上是数据量大，组合型的系统。会根据玩家的喜好而变化，我想会吸引人的。

像电影一般的游戏

浜村：目前的《流浪汉物语》有没有玩过？这部同样有水晶的作品怎样？

坂口：开始我是把他看成竞争对手的，后来看了后激动得我都哭了。阿松（松野的爱称）谢谢你（笑）。

浜村：（笑）

坂口：那样的作品我还是第一次感受到她的魅力。

浜村：PS2在社会上引起轰动，玩后感想如何？

坂口：不仅是画面精美，玩起来也令人欣喜，因为时间的关系《流浪汉》没能做到PS2上，当然PS效果也不错……



浜村：你对这部作品很感兴趣呢。

坂口：是的，兴趣与游戏是紧密相连的。不夸张地说，我认为《流浪汉》是第一部电影式的游戏。

浜村：原来如此。

坂口：好像花了3、4年完成的一样。

浜村：是啊，别的公司做的都显得很轻率，木偶剧式的游戏不少呢。

坂口：的确。

浜村：在《流浪汉》中就让人觉得很自由，很随意。适合玩家的心理。

坂口：很多情况下，一部游戏的诞生在分散的分工状态下完成的。除了导演负责部分可看出心情变化外，别的部分如人机对话时都无法让玩家有心怦怦直跳的兴奋感。所以算不上真正意义上的电影游戏。

浜村：是这样的。

坂口：《流浪汉》则不同，它始终采用的时电影模式来制作，REALTIME POLYGON演算得很成功。

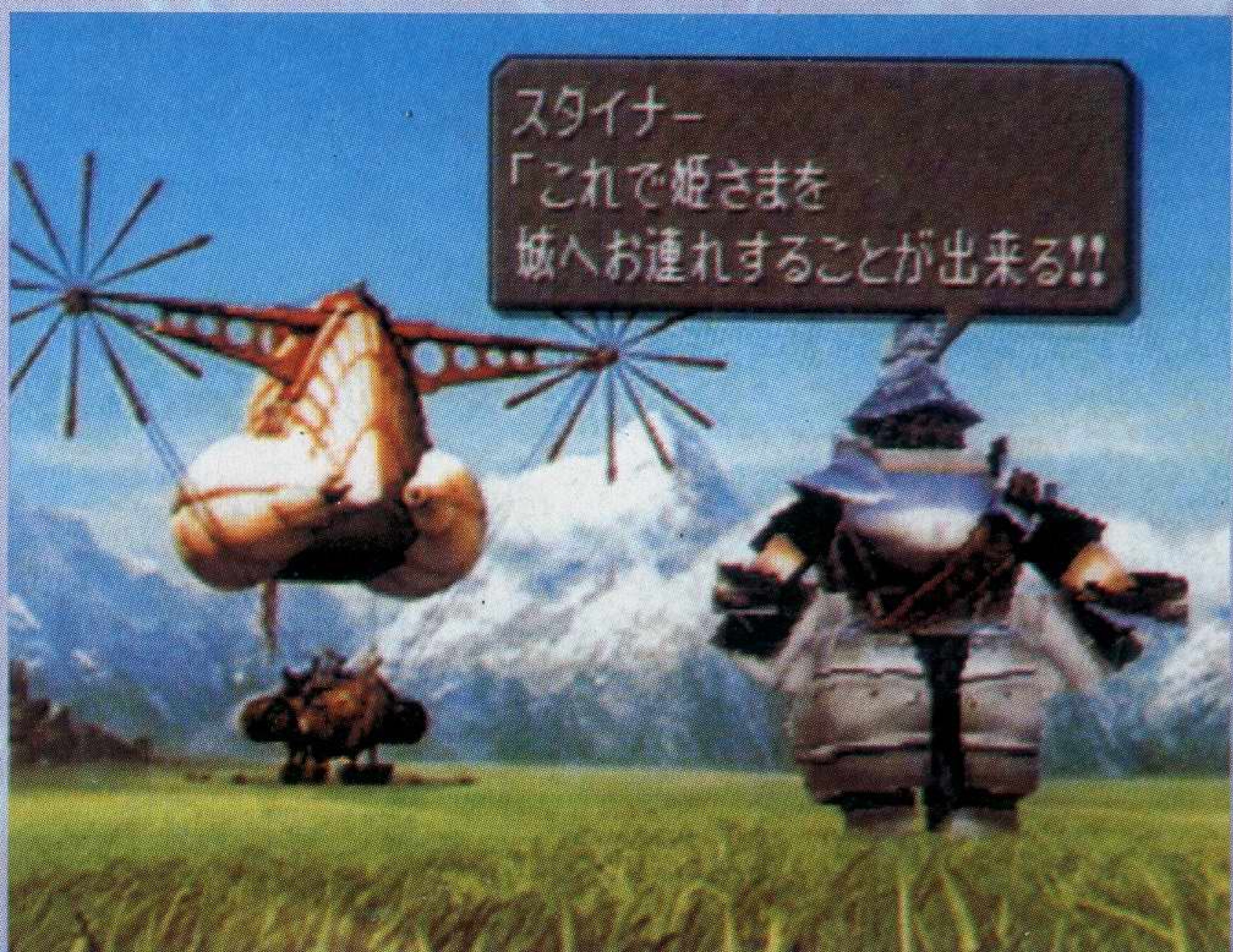
浜村：我明白你的意思，最近的作品虽然大量的使用新技术，但《流浪汉》优胜却是取在不同之外。

坂口：的确。

浜村：不仅如此，PS的映像也非常漂亮《FFⅦ》和《FFⅧ》的CG技术就很不错，其它方面也能吸引住玩家，作为玩家对松野的作品有相当的感情。

坂口：作为监督，我也是他的FANS(笑)。

浜村：（笑），以后还想找松野先生与





KONAMI的小岛监督进行座谈。

坂口：那一定很有趣，我也想参加(笑)。

浜村：(笑)。最后问一句，明年《FFⅩ》和《Ⅺ》真的能发表吗？

坂口：预计是这样的，我们会努力的。

浜村：请努力吧，我们衷心期待。



伊藤裕之

曾参与《FFⅣ》制作，设计出ACTIVE TIME BATTLE，《FFⅨ》是他第一部指导作品。

~伊藤先生所负责的《FFⅨ》为何回归原点呢？

伊藤裕之：《FFⅨ》是在《Ⅰ》至《Ⅷ》之上的回归原点。并不只单纯地怀旧，也有进化的部分。我们的目标就是唤起对《FF》系列的怀念。

~要用进化了的制作方法和怀旧情节来构成《FFⅨ》吗？

伊藤：我认为最重要的依然是玩游戏时的感触。这也是《FF》一贯坚持的原点。

~原点是什么样的呢？

伊藤：不模仿。从《Ⅰ》到《Ⅷ》都是在进行尝试。

~想收集各类精华，是吗？

伊藤：我想将所有的精华连贯起来，制作成《FFⅨ》的幻想世界。虽这样想，但做起来可没那么简单。

~《FFⅨ》能让玩家感到轻松愉快的部分在何处呢？

伊藤：整体都是这样的，玩家会很顺利地玩下去的，也将会有很多让玩家烦恼的选项登场。玩家在和朋友们一同商量时，将会有很多要热烈探讨的问题如"嘿，找着了吗？"，"那时怎么办才好？"战斗系统也是一样，可以表现玩家的性格，"你是用完就扔派""我是用心修行派"……很有启发性吧(笑)。

~看来很有意思呢。

伊藤："噢可以了解到，这小子原来是这种人"，自己也是"我原来是这样的人"都可以通过游戏而有所感。

~有没有受哪类游戏影响呢？

伊藤：没有，玩家在玩时可亲身印证。

~通过对话，这可以看成是一个看到自己的游戏，再看坂口先生的采访录，这也与《FFⅨ》所隐藏的主题有关吧？

伊藤：有一点关系吧。一共有8个角色，自己和谁最像，自己和哪个角色相性最好，这些在玩的时候都是要考虑到的。

~8名角色的使用会受到故事的影响吗？会有强迫类型的选择出现吗？

伊藤：不会这样的，"使完就扔"或"用心修行"是放在战斗系统里的。

~这回发表了黑魔道士的照片，看上去很弱，这与"使完就扔"和"用心修行"有关吗？

伊藤：最重要的是玩家与角色的关系。

~玩家可以与角色忽远忽近喽？

伊藤：大概如此。

~虽然仍未定案，但我听坂口先生说，战斗系统是新的，是怎样的呢？

伊藤：很令人愉快的系统，相当灵活。我只能说这么多了。

~你是"使完就扔派"还是"用心修行派"？

伊藤：那还得试试看才知道(笑)。我也想早一点真的玩到，好确定自己是哪一派。

~只有这两种吗？

伊藤：这是极端的两种，中间还有不同的类型存在。

~坂口强调了吉坦好女色。

伊藤：他还真是多嘴(笑)。

~《FF》系列的新旧FANS对此游戏有何感想呢？

伊藤：大概是"嗯，就是这个，我一直期待着的。"

~是再次重逢的意思吗？还是，终于走到这一步的意思呢？

伊藤：两方面都看吧。我多少有些"终于到这一步了"的感慨。如果玩家可以体会到，说明我们是成功的。

~战斗若分成两类或更多种类进行，会不会对以后产生影响呢？

伊藤：有部分人会是的。可能有些有趣地方只有一个玩家发现也说不定。

~不同的类型将玩家分开。如果想从"使完就扔派"变更到"用心修行"派可以吗？

伊藤：将有可供变更的时机，如"这样下去真的好吗"？或"不坚持自己所选的道路前进也没关系？"

~游戏风格用色有变化，与以前不同。

伊藤：是的，但这并不重要。我希望的是在玩的时程中可以发现自己的方向性。正确的不是游戏风格而是游戏方式。可以顺利地进行下去并绕有兴致。

~坂口先生举了《FFⅤ》中二选一事件的例子，这次也设置了很让人花心思的机关吧。

伊藤：不少。

~作为导演，伊藤先生有什么要对玩家们和FANS说的吗？

伊藤：能完成它，我很开心。希望大家也能开心。



~知道《FFⅨ》秘密的伊藤先生也很开心吗？

伊藤：是的。虽然所有的情节，哪里藏着什么我全知道。但我还是很想玩。但目前《FF》系列的玩家们还没有这么强的期待吧，以同样的心情在发售日那天去买吧(笑)。



周边欣赏—KONAMI 精品廊

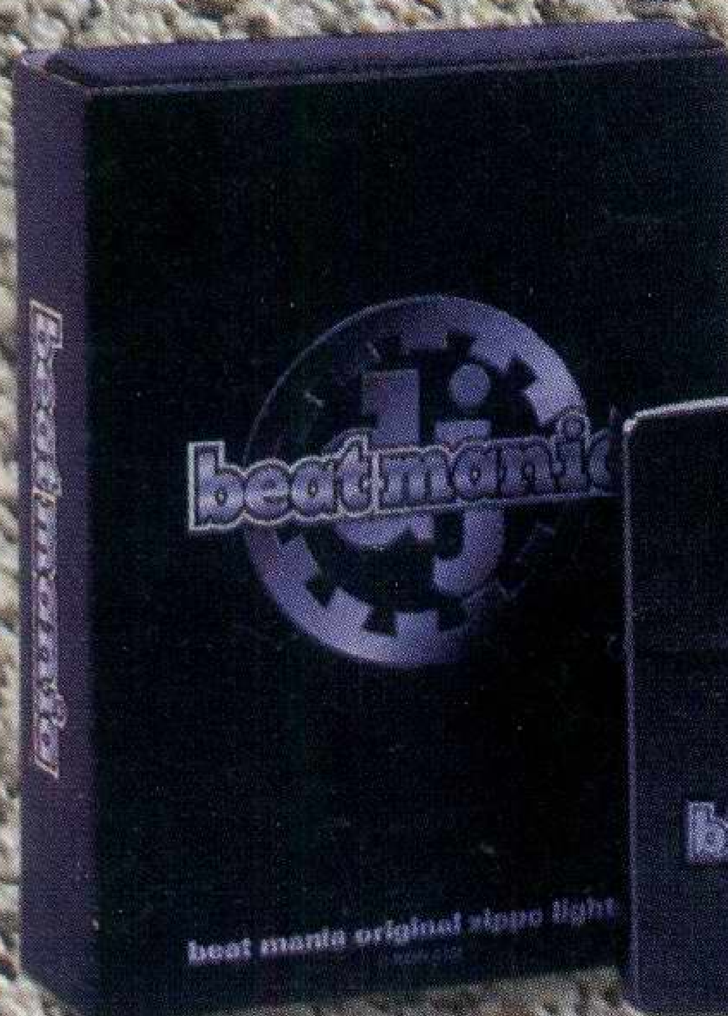



BEAT MANIA 系列周边




BEAT MANIA 系列周边

BEAT MANIA 系列周边




BEAT MANIA 系列周边







































心跳纪念品系列彩色卡片一览













心跳纪念品毛巾






凝望骑士卡片

沙罗曼蛇模型



心跳纪念品毛巾



凝望骑士钥匙扣

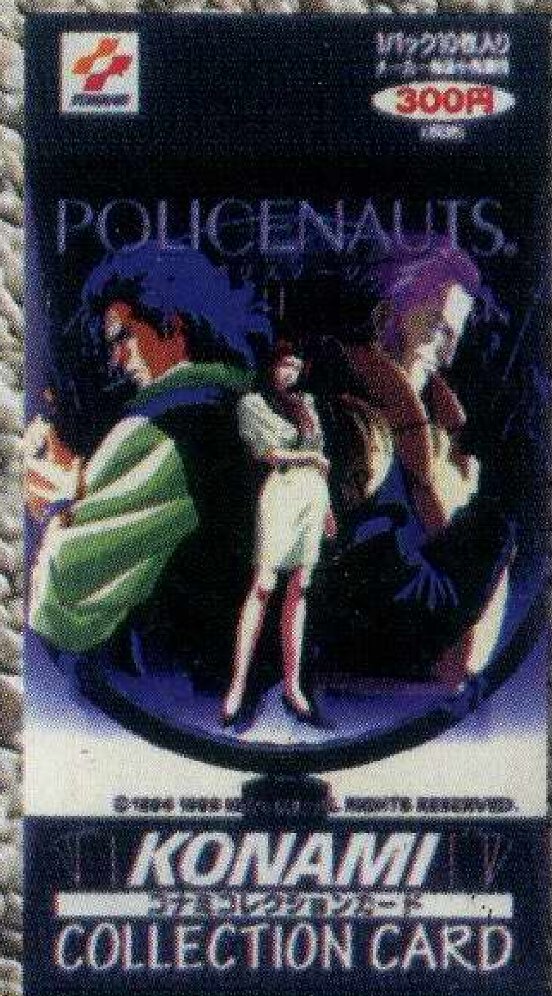





幻想水浒传卡片



任性桃天使镜框





宇宙警察卡片

多米君系列周边







心跳人物















大盗伍佑卫门



心跳系列周边













沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售
邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号　收款人:马宏杰　邮编:110001

日本卡通动画 VCD 新登场,原声、中文字幕,彩面彩盒珍藏版。价格见 2、3 期广告,邮费一律 15 元(无论多少)

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
不可思议特别篇,青之6号4	2,1	柯南-来自黑暗组织的女子	2	思春期美少女合体机械人	2	强殖装甲 OVA 版,剧场版	3,1	水晶国传说 OVA,电影版	3,2	魔女宅急便,天空之城	2,2
魔法舞台,装甲奇兵	8,16	柯南-短篇集,新柯南剧场版	1,5	地狱老师 TV 版,地狱先生	16,1	金田少年事件薄 TV 版	13	大运动会,爆笑吸血鬼	6,3	X 战记,东京巴比仑	2,1
宇宙骑士大和号,亚里沙	6,1	倒凶十将传,特技机动队	2,3	机动战舰,非常偶像 KEY	2,2	少女革命 TV 版,剧场版	13,3	圣斗士星矢-神和神的激战	1	真女神转生,LAIN(玲音)	2,5
同级生Ⅱ,下级生Ⅱ	6,6	兽兵卫忍风贴,封神演义	2,3	金田一歌剧院的幽灵	2	内电劈雳车,时空转抄	4,6	圣斗士星矢-最终圣战,黄金苹果	1,1	课本没教的故事,TO HEART	2,1
魔法骑士 OVA,特别篇	6,2	午夜之眼,破邪大星	2,3	高达 08MS 小队,完结篇	6,1	阿尔斯兰战记,众神黄昏	4,1	圣斗士星矢-海皇篇,北欧篇	5,9	JOJO 奇妙冒险,火霄之月	3,2
战国魔神传,守护月天	13,11	星方武侠,魔影紫光	6,2	高达 08MS 小队电影版	1	圣子到 BOY,剑风传奇	12,13	圣斗士星矢-真红少年,钢铁神兵	1,7	恋爱候补生,人鱼之伤	1,1
圣露米纳斯女学院	2	机动警察,战神	2,2	高达 0083,0083 剧场版	6,2	秋叶原电脑组机动警察	3,2	圣斗士星矢-钢铁神兵 BTX	12	大友克洋-麻木之部屋	2
名侦探柯南Ⅲ,车神传说	14,2	我是大哥大,逮捕令	7,6	高达 0080,高达马沙反击战	2,2	G,S 美神 TV 版,剧场版	15,1	银河英雄传说 TV 版(上,下集)	13,14	-MEMORIES(记忆)	2
异炎元世界,万有引力(剧)	6,2	守护月天,青之6号(1~4)	7,3	高达 W-停不了的华尔兹,高达 F91	2,2	罗德岛战记-英雄骑士传	9	攻壳机动队(红,兰眼文章)	2	-老人与 Z	2
魔法公主,幽幻怪社	2,2	鬼神童子,特遣队	3,6	高达 M-战场回忆录,高达 0079	4,16	-吟游诗忆	6	攻壳机动队剧场版,天空战记	2,3	-世界末日	2
金田一女怪,医院披上吊	2,2	城市猎人-爱与宿命连发枪	2	高达 0079-年之战争,大地上的高达	6,9	DNA2,电影少女	5,3	视萤烛,魔杜奥梵	2,9	-亚基拉	2
蒙面超人-古加,小2倩	1,2	-百万黄金	1	高达倒 A(20 周年纪念版)	8	心跳回忆-动画版(1-2)	2	新天责任舰长,头文字 D	5,10	-机械嘉年华	2
危险游戏,钢铁骑士	1,18	-海滩之战	1	高达 W,Z,ZZ	17,17,16	樱通信,樱花大战全集	6,2	98 拳王,99 拳王	1,1	安达充-阳光普照,大学篇	1,2
快乐方程式,课长之子	1,1	-便衣女警	2	高达 V,X,G	17,17,17	我的爱神,幸运女神	3,6	太空 8,生化危机	1,1	孔雀王,真孔雀王	3,2
库洛魔法使,刀魂	12,2	-犯罪天才与教授	2	不可思议-青龙篇,朱雀篇	9,10	吸血姬美夕 TV 版,剧场版	12,2	街霸 TV 版,剧场版	14,2	暗黑破坏神,足球小将	3,5
霸王大系之龙骑士传说	6	-99 城市猎人	2	-恒国篇,延续篇	7,6	3?3 只眼 1 部,2 部	4,3	饿狼传说,恶魔战士	4,4	怪医秦博士,尾崎南一绝爱	3,1
梦幻游戏,寄生前夜	2,2	新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,14	不可思议-剧场版	2	透逗魔道士 TV 版,OVA 版	9,3	侍魂 1-破天降魔文章	1	彼男彼女的故事(1~24)	14
星方天使,守护月天(8~11)	2,4	浪客剑心追忆篇,珍藏版	3,4	银河英雄-污名,白银之谷	2,2	冒险少女娜汀亚,十卫兵	2,1	侍魂 2-阿修罗斩魔传	2	GTO(1~24),烈火之焰	14,14
圣斗士-黄金十二宫上,下	13,12	机动警察的延生,青色宝贝	3,6	银河英雄-朝之梦夜之歌	2	超时空要塞Ⅱ,超时空加强版	3,4	斗神传,北斗之拳	2,2	神秘的世界,艾迪龙战将	4,7
灌篮高手,男儿当入樽	1,2	魔法骑士特别篇,秘密警察	2,4	银河英雄-新战争序曲	2	超时空要塞-可有记起爱	2	幽幽白书 TV 版,剧场版	24,2	橙路 TV 版,剧场版	24(16),1
真夜中之侦探,乱马	1/2	流星花园剧场版,猛鬼校园	1,6	银河铁道 999,千年女王	1,2	超时空要塞 TV 版,超时空歌篇集	12,1	浪客剑心-神剑闻江湖	26	柯南-14 番目地,引爆摩天楼	2,2
恐怖宠物店,激情恋爱	2,6	海底娇娃蓝华,统梦	3,1	银河少女警察,魔装机神	1,7	超时空要塞 7(电影版)	1	浪客剑心剧场版,风之谷	2,2	柯南-世纪末的魔术师	2
激情恋爱完结篇,勇者王	1,17	梦中相会,通灵公主	3,6	女恶魔人,恶男杰特	8,9	超时空要塞 D7	4	飞越颠峰,魔法提琴手	3,1	白色猎人,万能文化猫娘	9,6
宇宙骑士,学园侦探团	16,16	相聚一刻(上,下部)	16,16	铁铁新世纪,装四骑兵	4,3	超时空要塞精华篇	6	沙罗曼蛇,幽灵公主	2,2	赏金猎人,金田一剧场版	2,2
流星花园 TV 版,OVA 版	18,8	名侦探柯南 TV 版,哥布拉	26,2	福星小子之爱星球之恋	2	天地无用剧场-炎夏之圣延	2	圣水奇缘,圣传	2,2	逮捕令(1-4),剧场版	4,2
新天地无用外传,快刀乱麻	9,1	银河武国群雄传,亚里安	18,2	口袋怪物 TV 版(宠物小精灵)	15	-遥远的思念	2	听到涛声,梦幻街的少女	1,2	碧奇魂之 OVA,TV 版	1,7

日本经典电视连续剧,彩盒,彩面,精美包装,日语发音,中文字幕价格与动画 VCD 一样,邮费一律 15 元(无论多少)

GTO Ⅰ(麻辣老师)	12	PS 俊平你好,亲子恋人	8,11	独身生活,超能力魔法	10,19	偶像妈咪,恋务二课	12,10	鬼之栖家,三姐妹侦探团	11,10
GTO Ⅱ(直海老师)	12	悠长假期,恋爱世纪	11,11	是谁偷走我的心	5	沉睡森林,远亲不知近邻	12,10	高校老师,独身生活	11,10
同一屋檐下 Ⅰ,Ⅱ	12	真文日,恋の暴走特急	12,12	101 次求婚,急症室 24 小时	12,13	何日再相逢,恶女	13,11	邂逅,跟我说爱我	12,12
一吻定情 Ⅰ,Ⅱ	12	透明人间,苏醒之金狼	13,11	追爱一族,美味关系	11,10	好消息,不老的传说	12,12	沙滩小子,世纪末之诗	12,12
星之金币 Ⅰ,Ⅱ	12	爱的真谛,周末婚	10,9	圣者之行,青之时代	11,11	未成年,魔女的条件	11,11	恋爱本色,自从遇见你	12,13
东京爱情故事,新闻女郎	11,11	茶煲四姐妹,猎艳男孩	12,12	舞夜凶铃の螺旋	13	午夜凶铃,葡萄酒专家	12,8	暗恋,百分百去爱	12,12
神只是再多一点,男人三十五	12,11	患难见真情,恋爱论	12,10	协奏曲,因爱之名义	10,12	银狼怪奇,爱与和平	7,12	单身贵族,最后之恋	10,10
东京大学物语,平安夜	10,10	人往高处爬,礼物	13,11	老师你知道吗,兄弟	12,12	小报,理想之结婚	10,10	女医,说老婆的坏话	11,11
16 岁新娘,非洲之夜	10,11	一个好人,成田离婚	11,10	追爱一族,高校之恋	11,12	失乐园,29 岁圣诞节	13,10	爱情白皮书、青春无悔	11、10

原装 WS16 位手掌机售 450 元,邮费 30 元,原装 WS 卡,价格一律 380 元,邮费 15 元,机械人大战、SD 高达、电车 GO、铁拳 3、节奏 DJ、神机世界、数码恐龙传。SNK 彩色手掌套机 900 元,邮费 30 元

日本经典动画音乐 CD,精装版,具有极高的欣赏和收藏价值,价格参考 2,3 期广告,邮费一律 15 元,(无论多少)

藤崎诗织一风之飞	2000 年特受欢迎动画新世纪 1,2,3	魔法公主,腾崎丝织	名桢探柯南单曲大集合	罗德岛战记英雄骑士传 1,2,3
纯爱手札 OVA 原声集	97 卡通主题精选	城市猎人精选合集	银河英雄传说精选合集	灌蓝高手主题歌插曲
太空战士 8 主题曲	樱花大战,樱花大战 2	超时空要塞 TV 版主题歌	罗德岛战记精选合集	万能文化猫娘,乱马 1 /2
心跳回忆,橙路	电影少女-原声集	新古灵精怪(橙路),钢琴	机器人大战 F 完结篇	太空战士 7-重奏版
超时空要塞 1,2,3	超时空要塞精选集	彼男彼女主题歌集	99 年卡通单典票选排行榜 1,2,3	宫崎骏作品精华集 3
生化危机,可有记起爱	新世纪特别纪念版	电视卡通王主题歌总动员 1,2	96 年主题歌集排行榜	96 年日本卡通主题歌集 2
全日本超级动画主题歌	96 日本上学通主题歌部动员 1	久石让作品精选合辑	新世纪-真心为你,超时空加强	幽幽白书歌唱大会集
浪客剑心特新精选曲	97 女神事务所,单曲精选	97 卡通主题曲精选	新世纪特别纪念版	花样少年精选集
				机动战士主题歌

拥有超任机的朋友本店已重新开展拷贝超任游戏,每片 3 元邮费一律 15 元,有条件的请写好节目号码,没有目录的请来函所取目录,需付回程信封邮票 0.8 元,及 3 元钱

拥有土星机的朋友,现在最大的遗憾就是购买不到软件,本批发中心想朋友之所想全力重新推出所有土星游戏节目,让你们的土星机重新焕发出当年的辉煌,可是由于广告的篇幅所限,不能登录全部节目,所以请拥有土星机的朋友来或来函索取目灵,须付回程信封和邮票。价格同上期不变,邮费一律 15 元,元论多少。

二手货市场　索尼机均为六线光头 55XX 以上型号、土星机均为 JVC 光头

索尼机 8 成以上新:主机+双柄+电源+AV 线+直读+10 张盘　800 元/台　邮费 50 元
土星机 8 成以上新:主机+双柄+电源+AV 线+直读+10 张盘　500 元/台　邮费 50 元

均能正常使用

●索尼 PS2 机现已上市,本店现已全面展开争订工作,希望购买 PS2 主机的朋友打电话咨询,保你能够买到称心的主机。

●拥有 DC 的朋友,本店已经展开换碟业务,祥情请察看今年第二期广告,不明之外请来电咨询。

隆重推出: 128 位 DC 街机转换器,本机采用 MGCD 公司最新蕊片处理速度,100% 兼容 DC 机的机能,是现有街机升级换代的好帮手,采用原版光盘不必担心光头使用寿命,色彩鲜艳,比街机图像还要晰,读盘速度快,与街机板一样,投币即开,不吃币。现已推出 18 种节目,节目还能不断升级,感兴趣的朋友请打电话联系。单价:900 元 邮费 50 元。PS 街机转换器,单价 500 元邮费 50 元。跳舞街机专用转换器让你的曲目更加丰富,单价 600 元邮费 50 元

模拟器天地: 所有模拟器一律 25 元(含邮费)★PS 模拟器:Bleem(破解版,随时更新,现为 1.6 中文版,除能玩其他游戏以外,还能玩 FF8,生化 3,前线任务 3,圣剑 4,恐龙危机,时空之轮等,全部究极存档)★超任 SFC 模拟器:SNE9X,ZSNES,另拷贝中文超任节目,天地创造 25 元,机械人大战 3 代 15 元,机械人大战 4 代 20 元等,未登节目,电话联络。★机皇(NGO-GEO)模拟器。购买 PS、SS 周边配件的朋友,请参考上几期软件书,不明之处来电咨询。

本中心招收维修索尼 PS,SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013604071706

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278　批发专线(仅限批发):013604071706
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

北京瑞明兴隆游戏服务中心

批发零售邮购、专业维修

主机邮费 40 元
GB 邮费 20 元

游戏主机(以下所售游戏机均保修一个月,7 天包换,终身维修)

PS9002 型主机 + 双手柄 + 记忆卡 + 5 张 PS 盘 + 跳舞毯 1090
PS9001、9003 + 双手柄 + 记忆卡 + 5 张 PS 盘 + 跳舞毯 1190
PS7501 + 双手柄 + 电源 + 记忆卡 + 5 张 PS 盘 + 跳舞毯 1190
DC 单机 128 DC 套机(记忆卡、振动器、原版盘、电游戏 AV 线) 2100
任天堂彩色 GB 630 超薄 GB 310 世嘉 16 位游戏机 125 世嘉 16 位手掌游戏机 480

游戏周边配件(特别推出 PC Ⅰ代舞毯带盘 45)

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
DC 原装手柄	180	20	PS 原装振动手柄	105	10	PS 飞行摇杆	75	10
DC 振动器	160	20	PS 组装振动手柄	50	10	PS 金手指(中文带书)	40	10
DC 记忆卡	180	20	PS 组装振动手柄(彩)	55	10	PS 专用制转	30	10
DC 摇杆	240	20	PS 手柄四分插	95	10	PS 普通塑料吉它	85	10
DC 方向盘	450	20	PS 振动方向盘	180	20	PS 振动木吉它	170	20
PS 原装 PDA	360	20	PS 双人用大摇杆	230	20	PS/SS 振动手柄	60	10
PS 解码器	200	10	PS 转 PC 单人用转接线	10	5	PS 转 PC 双人用转接线	15	5
PS Ⅱ代舞毯	50	10	PC/PS 头带灯舞毯	55	10	PC 五代全闪舞毯	65	10

以下邮费 5 元 游戏全彩攻略及游戏人物饰物(特别推出生化危机Ⅲ攻略 15 元,数量有限)

2000 超秘技定典(大)	40	阿兰多拉Ⅱ	30	修道院之谜	30	基连之野望	30
99 拳皇连续技	30	妖精战士Ⅲ	30	生化危机枪版	30	DC 足球经理	30
最终纪想Ⅷ攻略	50	龙骑士传说	35	大航海Ⅳ	30	PC 轩辕剑Ⅲ	30
寄生前夜	25	盗墓者Ⅳ	30	北欧战神	30	PC 心跳回忆	30
放浪冒险潭	30	PC 网络版三国志	30	GB 口袋金银	25	GB 牧场Ⅱ	25
GB 勇者斗恶龙	25	GB 口袋(赤、青、黄、绿)	25	彩色布画	15	黑白布画	15
拳皇 99 原版人物画	30	最终幻想Ⅷ腰表	70	最终幻想Ⅷ项链	25	最终幻想Ⅷ火机	35

口袋金银 35 下列 GB 卡免邮费 GB 共通 16MJPS 系列合卡 48

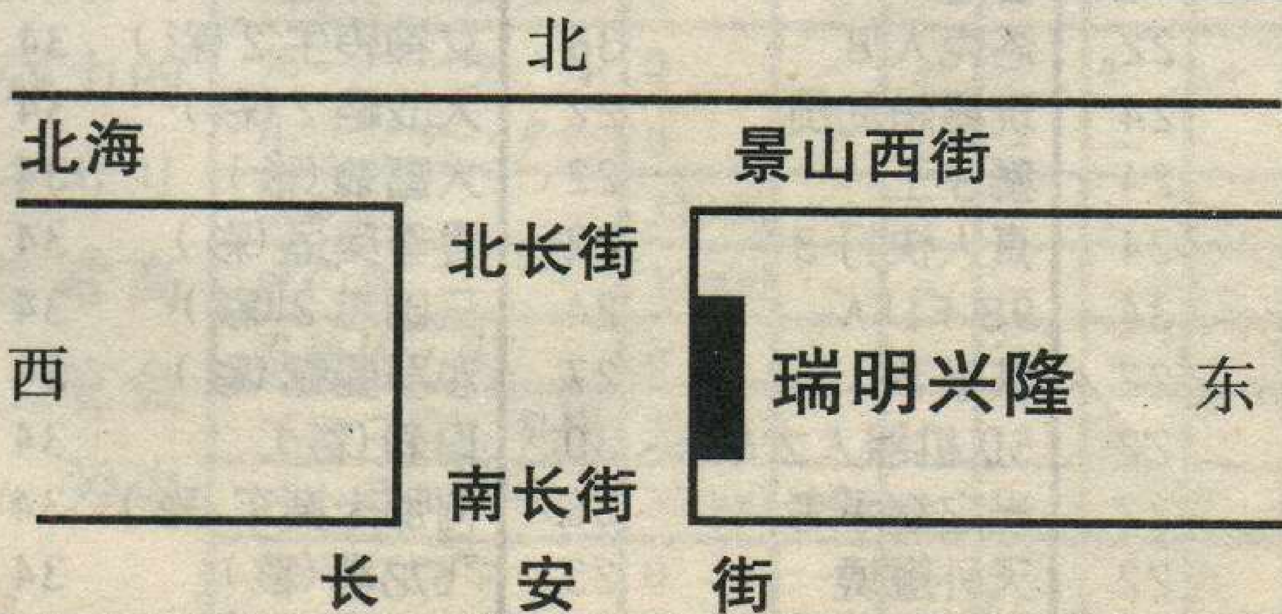
GB 黑白卡

96 格斗	23	炸弹人	23	圣剑传说	35
97 格斗	65	光之继承者	35	恶魔城传说	23
饿狼传说	23	月影村怪物	25	SD 机械人大战	28
斩红郎无双剑	25	吞食天地 3(中)	25	第二次机械人大战(中)	32
幽游白书 1-4	22	太空战士Ⅵ(中)	25	第三次机式人大战(中)	35
泰山	25	口袋妖怪(绿)	23	第五次机式人大战(中)	38
NBA	23	口袋妖怪(青)	23	魂斗罗 6	22
胜利 11 人足球	25	口袋妖怪(红)	23	名侦探柯南	22
J 联盟足球	23	口袋妖怪(黄)	30	真实的谎言	23
3D 暴力摩托	25	大只兽物语	25		
忍空	23	魔法骑士Ⅲ	40		

GB 彩色单卡

三国志Ⅱ(中)	50	泰山	55
牧场 物语(中)	8	坏玛丽 2	40
勇者斗恶龙(中)	60	罗德岛战记	38
萨尔达传说(中)	60	麻雀王	38
口袋红(中)	48	口袋弹球台	38
口袋绿(中)	48	实况足球	45
口袋青(中)	48	松鼠大战	48
口袋黄(中)	48	孤岛冒险者	38
狂热节拍 2	55	音乐舞台	48
钓鱼(带振)	50	心跳回忆	48
波斯王子	45	玛莉 DX	48

本服务中心高价回收二手 PS、DC、GB 等各类主机,游戏机以旧换新,价格公平。



店址:北京市西城区南长街 12 号
电话:010-66054729 联系人:赖伟涛
汇款地址:北京市东城区五四大街 55 号
邮编:100009 收款人:张烨
邮购查询电话:010-64011696

信息

沈阳小陆游戏机专营店 批发、零售、邮购、专修（家用游戏机批发中心）

✣邮购地址(汇款单填写地址):沈阳市铁西区南八中路78号(铁西区南八马路与保工街交叉路口东100米)

收款人:陆红疆　　邮编:110023　　电话:024－25850632

✣五爱市场批发总店欢迎您惠顾。地址:五爱市场东区746档745档(金城大厦斜对个),南区购物城126档。

批发(发货)联络电话(邮购免打):024－24141448(746档)　　(0)13609892121

舞垫大全: 电脑舞垫带驱动盘/索尼全闪灯舞垫/电视舞垫(直接连电视)/16位机舞垫/8位机舞垫(带卡)　售50元/65元/130元/150元/120元　邮费20元

原装索尼光头/全新原装索尼光头/JVC光头/三洋光头　　售价350/450/110/110

PS HORI振动摇台/SS原装摇杆/超任四用摇台/MD两用摇台　　售价110/80/45/35

另请汇款我公司购货的玩友务必在附言栏标明"惊喜"两字。

土星金碟											
		38 索尼克合集	过关	77 吉连野望攻略书	RPG	116 攻击苏联	射击	156 三国志Ⅴ	SLG	195 樱大战	SLG
		39 索尼克 R	过关	78 天外魔境－第四次默世录	RPG	117 战区 51	射击	157 机动战舰	SLG	196 樱大战 2	SLG
1 斩红郎无双剑	格斗	40 龙与地下城	过关	79 王国传说	RPG	118 究极虎Ⅱ	射击	158 大航海Ⅱ	SLG	197 樱通信	SLG
2 恶神传	格斗	41 守护英雄	过关	80 炼金术士	RPG	119 龙王战机	射击	159 魔兽争霸	SLG	198 机器人大战 F 完结篇	RPG
3 饿狼传说 5	格斗	42 洛克人 X4	过关	81 银河之星 2	RPG	120 1945Ⅰ	射击	160 水浒传 108 星	SLG	199 梦幻模拟战 4	RPG
4 WF 真人摔角	格斗	43 泡泡龙 3	过关	82 梦幻模拟战 V	RPG	121 1945Ⅱ	射击	161 孔明传	SLG	200 真女神转生	RPG
5 少年街霸 2	格斗	44 节奏小子	过关	83 梦幻之星合集	RPG	122 暴力战机	射击	162 飞行大亨	SLG	201 FIFA98 足球	体育
6 少年街霸 3	格斗	45 吞食天地	过关	84 洛克人大冒险	RPG	123 幻影战机	射击	163 交通大亨	SLG	202 Q 版赛车	体育
7 天草降临	格斗	46 刑事快打	过关	85 足球 RPG	RPG	124 麻雀 R	娱乐	164《AVG》	SLG	203 十项全能	体育
8 神凰拳	格斗	47 炸弹人	过关	86 三国英杰传	RPG	125 夏色麻将	娱乐	165 神秘岛	SLG	204 外太空战机外传	飞机
9 恶魔战士 3	格斗	48 爆笑三人组	过关	87 恶魔全书	RPG	126 钓鱼 2	娱乐	166 深海恐惧	SLG	205 钟表骑士	过关
10 X－MEN 对街霸	格斗	49 美苏坦克大战	过关	88 亚鲁巴外传	RPG	127 全国制服美少女	娱乐	167 生化危机	SLG	206 街霸合集	对战
11 生与死	格斗	50 越南战役	过关	89 白发魔女	RPG	128 PV 麻将	娱乐	168 古墓丽影	SLG	207 匪尔达之心	RPG
12 东京番外地	格斗	51 立体炸弹人	过关	90 英雄传说 1＋2	RPG	129 迷你裙女警	娱乐	169 露娜 永远的蔚兰	SLG	210 战斧格斗	对战
13 风云再起	格斗	52 精灵王纪传	过关	91 七风岛物语	RPG	131 同级生麻雀	娱乐	170 心跳回忆 彩之恋歌	SLG	211 梦幻模拟战 1＋2	RPG
14 火热火热 7	格斗	53 恶魔城	过关	92 外太空战机	射击	132 美女拼图	娱乐	171 心跳回忆 起程之诗	SLG	212 台球 3	娱乐
15 VR 战士 2	格斗	54 公主王冠	过关	93 武装雄师 1	射击	133 麻雀道破厂	娱乐	172 井上凉子	SLG	213 18 岁战机	飞机
16 VR 战士 VS 格斗之蛇	格斗	55 警察捉小偷	过关	94 武装雄师 2	射击	134 美少女雀士	娱乐	173 骨头先生(2CD)	过关	214 光明圣柜	RPG
17 96 拳王	格斗	56 武士道烈传	RPG	95 VR 特警 1	射击	135 拉斯维加斯赌场	娱乐	174 D 之食卓	AVC	215 街霸方块	过关
18 97 拳王	格斗	57 高达 G 世纪	RPG	96 VR 特警 2	射击	136 皇帝游戏	娱乐	175 少年军团	SLG	216 炸弹人战争	RPG
19 豪血寺 3	格斗	58 王国浪漫传说	RPG	97 坦克风暴	射击	137 麻雀	娱乐	176 灵魂租借者	RPG	217 空牙 2001	飞机
20 口袋战士	格斗	59 正义纹章	RPG	98 妖霸天下	射击	138 真奇麻衣写真集	娱乐	177 魔法神剑	飞机	218 妖艳麻雀	娱乐
21 全日本职业摔角	格斗	60 超级机械人大战 F	RPG	99 棉花小魔女 1	射击	139 炎之射手足球	体育	178 重装机兵	过关	219 美少女格斗	对战
22 真人快打 4	格斗	61 龙之力量 2	RPG	100 棉花小魔女 2	射击	140 梦游美国	体育	179 电影街霸	对战	220 恶魔战士 3	对战
23 斗神传	格斗	62 卡片召唤师	RPG	101 紫炎龙	射击	141 98 迈向法国之路	体育	180 梦幻模拟战 4	RPG	221 速攻生徒会	对战
24 伟大龙珠传说	格斗	63 幻想水浒传 1	RPG	102 性感沙罗曼蛇	射击	142 98NBA 篮球	体育	181 世界英雄	对战	222 格斗家传说	对战
25 水獭大冒险	过关	64 光明与黑暗	RPG	103 雷电风暴 2	射击	143 冬季奥运会	体育	182 饿狼传说 4	对战	223 机动战士高达	过关
26 花小路大作战	过关	65 1. 王都巨神	RPG	104 死亡之屋	射击	144 篮球飞人	体育	183 X 超人	对战	224 忍者万丸	过关
27 血工厂	过关	66 2. 狙击神子	RPG	105 华丽击落王	射击	145 97 日本 J 联赛	体育	184 恶魔战士 2	对战	225 银鹰战机	飞机
28 梦精灵冬季限定版	过关	67 3. 冰璧邪神宫	RPG	106 战国传说	射击	146 世嘉拉力赛	体育	185 龙珠 Z 真武斗传	对战	226 闪电战机	飞机
29 太郎丸	过关	68 仙剑奇侠传	RPG	107 武装飞鸟	射击	147 世嘉拉力赛加强版	体育	186 列岛震憾	SLG	227 雷鸟 V	飞机
30 电梯大盗	过关	69 龙的五千年	RPG	108 逆鳞弹	射击	148 TT 电单车	体育	187 炸弹人	过关	228 银河之星 1	RPG
31 不良少年	过关	70 魔剑美神 2	RPG	109 空牙外传	射击	149 飙车王	体育	188 三国志 4	SLG	229 千年帝国之兴亡	SLG
32 梦幻三合一	过关	71 飞龙 4CD	RPG	110 疾风魔法大作战	射击	150 公路最速传说	体育	189 四国战机	飞机	230 黑之断掌	RPG
33 新忍传	过关	72 格兰帝亚	RPG	111 飞龙 2	射击	151 FIFA97 足球	体育	190 西部枪战	枪版	231 魔神转生之轮舞曲	RPG
34 蝙蝠侠与罗宾	过关	73 格兰帝亚图书馆	RPG	112 首领峰	射击	152 96 蓝球	体育	191 机动战士苍之继承者	射击	232 魔女赌场(3CD)	其它
35 热血亲子	过关	74 巴洛克	RPG	113 怒首领峰	射击	153 模拟城市 2000	SLG	192 超光贵	过关	233 天蝉变(划线)	其它
36 方块	过关	75 银河公主传说	RPG	114 高达射击版	射击	154 佣兵传	SLG	193 灰水晶传说	过关	234 百物语	
37 救火奇兵	过关	76 吉连野望	RPG	115 毁灭战机	射击	155 命令与征服	SLG	194 魂斗罗	过关	235 冒险话剧	

GB 卡(免邮费)											
		太空战士 4	30	牧场物语	24	魂斗罗	20	恐龙猎人(彩)	30	口袋 6(彩)	34
		夏季奥运	35	牧场物语 2	41	忍者蛙 1	22	兔宝宝 3(彩)	30	游戏王(彩)	34
银河快枪手	20	勇者斗恶龙	45	忍者龙剑传	19	异形风暴 3	22	炸弹人(彩)	30	99 足球(彩)	30
死亡禁区	20	心跳回忆	55	名侦探柯南 2	21	蜘蛛人	22	99NBA(彩)	30	沙罗曼蛇(彩)	30
恶魔城传说	20	龟 3	19	特殊警察	21	上尉命令	22	真人 4(彩)	30	越野赛车(彩)	30
复仇者	20	法拉力	19	林克船长	21	丛林冒险	22	罗德岛(彩)	30	萨尔达传说(彩)	34
侏罗记 2	20	异形风暴 3	19	吞食天地 3	24	汤姆	22	大金刚(彩)	30	魔法骑士 2(彩)	45
96 格斗	23	陆海空大战	19	斩红郎无双剑	27	沙漠风暴	24	虎鸽 2(彩)	30	牧场物语 2(彩)	45
风中奇缘	23	忍者龙剑传	19	圣剑传说	31	金刚战士	24	真人摔跤(彩)	30	四驱车 2(彩)	45
玩具总动员	23	E—15	19	坏玛莉 2	33	冒险岛 3	24	西部枪声(彩)	31	勇者斗恶龙(彩)	45
阿拉丁	23	天使之翼	19	信长野望	32	音速 5	27	信长野望(彩)	31	昆虫博士 2(彩)	45
斗神传	25	沙漠风暴	19	阿拉丁	22	洛克人 8	35	女神转生 2(彩)	34	心跳回忆 2(彩)	55
吞食天地 3	25	泰山	19	四驱车 2	24	玩具总动员	22	大战略 2(彩)	34	孤岛历险记(彩)	30
口袋妖怪(红)	25	15 格斗	20	三国志 1	24	狮子王	22	大富翁(彩)	34	音乐节拍(彩)	35
口袋妖怪(绿)	25	蓝球飞人	20	大金刚 3	24	真人快打 3	22	夏季奥运(彩)	34	震动弹珠	35
口袋妖怪(蓝)	25	95 格斗王	20	西部枪声	34	98 FIFA	24	三国志 2(彩)	34	震动赛车(彩)	50
口袋妖怪(金)	40	真实谎言	20	美少女战士	22	铁拳 3	27	沙罗曼蛇(彩)	34	泡泡方块(彩)	30
口袋妖怪(银)	40	第三次机械人	40	兔宝宝	22	SD 机器人大战	30	玛莉(彩)	34	口袋红(中文版)	48
口袋恋爱	25	七龙珠	25	小叮当	22	光之继承者	35	柯那米赛车(彩)	34	口袋青(中文版)	48
铁拳 3 代	30	明星足球	22	蝙蝠侠	22	天外魔境	23	飞龙拳(彩)	34	振动赛车(可赛动)	60

信息

沈阳小陆游戏机专营店 批发、零售、邮购、专修（家用游戏机批发中心）

日本动画 VCD(银)

名称	数量
新世纪 EVA(剧场版)	4CD
新世纪 EVA TV 版	13CD
高达 W停不了华尔滋(剧场版)	2CD
高达 F91	2CD
高达 W	18CD
高达 ZZ	16CD
高达 Z	17CD
高达 V	17CD
高达 G	17CD
高达 X	17CD
高达 W 战场之回忆	4CD
高达之逆袭的夏亚	2CD
高达 0079 TV	9CD
倒 A 高达	8CD
高达 0079 - 年中之战争	6CD
高达 0080	3CD
高达 0083 战士之黄昏	6CD
高达 0083(剧场版)	2CD
高达 08MS 小队 TV 版	6CD
高达 08MS 小队(完结版)	1CD
高达 08MS 小队(剧场版)	1CD
高达 - 马沙之反击	2CD
浪客剑心 TV 版	26CD
浪客剑心 - 镇魂曲	2CD
浪客剑心 - 追忆篇	4CD
超时空要塞 D7	4CD
超时空要塞 7(剧场版)	1CD
超时空要塞 II	3CD
超时空要塞 - 可有记起爱	2CD
超时空要塞 - PLUS(加强版)	4CD
超时空要塞 TV 版	12CD
X 战记	2CD
青之 6 号 1 ~ 3	3CD
3 x 3EYES(3 x 3 只眼)	7CD
攻壳机动队	2CD
病毒	5CD
特搜机动队	3CD
女神事务所 (我的爱神)	3CD
Q 版女神 - 小事情都很方便	6CD
新罗德岛战记英雄骑士传	9CD
六神魔合体	2CD
魔卡少女樱	12CD
MAZE 爆热时空	9CD
心灵(TO HEART)	6CD
巴别二世	4CD
不可思议游戏(朱雀篇)	10CD
不可思议游戏(青龙篇)	9CD
不可思议游戏(完结篇)	6CD
不可思议游戏(剧场版)	2CD
WEIBRRENZ(白色猎人)	9CD
真孔雀王	2CD
LAIN(铃音)	5CD
力古斯托宇宙战	6CD
银河少女警察	1CD
名侦探柯南	
- 连续两大杀人事件	2CD
- 引爆魔天楼	2CD
- 第十四个目标	2CD
- 世纪末的魔术师	2CD
- 来自黑暗组织的女子	2CD
电影少女	3CD
樱花大战(全集)	2CD
斗神传	2CD
暗黑破坏神	3CD
东京巴比伦	1CD
爆炎(剧场版)	2CD
魔法骑士 - 特别版(剧场版)	2CD
亚基拉	2CD
橙路 TV 版	16CD
橙路(剧场版)	2CD
橙路 - 想回到那一天	1CD
幽灵公主(日语版)	2CD
VISITOR(日本第一部 3D 彩动画)	3CD
天地无用 - 炎夏的圣诞	2CD
天地无用 - INLOVE2 遥远的思念	2CD
新天地无用	9CD
天地无用外传 - 魔法少女沙沙美	9CD
街霸 2	2CD
魔术士(奥梵)	9CD
破邪大星	3CD
城市猎人系列:	
- 便衣女警(保镖密令)	2CD
- 海滩之战	1CD
- 百万黄金阴谋	1CD
- 爱与宿命连发枪	2CD
- 天才犯罪教授	2CD
- 寒羽良的末日	2CD
魔装机神 1 ~ 12 集	6CD
彼氏彼女神事 1 ~ 22 集	7CD
火魅子传	6CD
宇宙海贼	2CD
孔雀王系列:	
- 幻影城	1CD
- 鬼还祭	1CD
- 樱花丰穗	1CD
侍魂 II - 阿斯拉斩魔转	2CD
新世纪 GPX	2CD
青空少女战队	4CD
烈火之焰	14CD
青涩宝贝(伤感涂鸦)	6CD
太空战士 VIII	1CD
银河英雄传说(剧场版)	2CD
银河英雄传说外传	6CD
冒险少女娜汀亚	2CD
幽游白书(剧场版)	2CD
幽游白书 TV 版	24CD
心跳回忆(动画版)	2CD
圣斗士星矢:	
- 真红之少年(剧场版)	1CD
- 黄金的苹果	1CD
- 最终圣战	1CD
- 神与神的激战	1CD
黄金十二宫上、下篇	12CD、12CD
- 北欧篇	9CD
兽兵卫忍风贴	2CD
伤追之人	5CD
圣子到 BOY	12CD
吸血鬼美夕(剧场版)	2CD
吸血鬼美夕 TV 版	12CD
电脑战队	2CD
碧奇魂 TV 版 VOL. 1 - 6	6CD
怪医秦博士	3CD
真女神转生	2CD
五星物语	1CD
碧奇魂(完结篇)	7CD
少女革命	13CD
尾奇南 - 绝爱	1CD
重战机(电影版)	2CD
北斗之拳(电影版)	2CD
安达充作品阳光普照	1CD
接触(大学篇)	2CD
十兵卫 VOL1 - 3	3CD
AD 警察 VOL1 - 3	3CD
大友克洋 MEMORTES	2CD
世界末日	2CD
GTO 麻辣老师	12CD
头文字 D	9CD
火宵之月	2CD
99 格斗王	1CD
特遣队	6CD
魔法阵都市	11CD
剑风传奇	13CD
机动战舰(剧场版)	2CD
新无责任舰长	5CD
女恶魔人	8CD
艾狄龙战将	7CD
能量宝石	1CD
新世纪龙之子	6CD
最游记	1CD
枪神	13CD
炎之记忆	2CD
JOJO 冒险奇遇	3CD
星界之纹章 VOL1 - 3	3CD
相聚一刻	32CD
太阳之船	1CD
科长王子	1CD
万能文化猫娘	6CD
生化危机	1CD
守护月天 VOL1 - 4	4CD
霸王大系龙骑士	6CD
万有引力	2CD
流星花园(花样少年)	8CD
高智能方程式	4CD
听到涛声	1CD
梦幻街少女	2CD
星方武侠	6CD
地狱先生 TV 版	16CD
地狱先生剧场版	1CD
相聚一刻上篇(16CD) 相聚一刻下篇(16CD)	
绀碧舰队	2CD
金田一 TV 版	13CD
金田一剧场版	2CD
秀逗魔道士 OVA 版	3CD
新秀逗魔道士 TV 版	9CD
逮捕令 VOL1 - 4	4CD
逮捕令剧场版	2CD
福星小子之圣水奇缘	2CD
网络战士	3CD
银河战国群雄传	18CD
机动警察(剧场版)	2CD
银河醒目女(机械女神)	3CD
暗之海、月之影(双胞少女)	2CD
GS 美神 TV 版	15CD
GS 美神(剧场版)	1CD
神秘世界 2	4CD
新摧波动危机	7CD
饿狼传说	4CD
哥布拉大决战	2CD
妖精战士 II	2CD/1CD
新足球小将	5CD
光之帆船	2CD
CLAMP 学园侦探团	16CD
星界之纹章 VOL4	1CD
大运动会	6CD
时空转抄	6CD
亚里安	2CD
铳梦	1CD
相聚一刻(剧场版)	1CD
勇者王	17CD
福星小子 - 爱星球之恋	2CD
守护月天	9CD
银河英雄传说	55CD
真夜中的侦探	6CD
宇宙骑士 TV 版	16CD
迷宫物语	1CD
老人 Z	2CD
秘境探险	4CD
刻之大地	3CD
宝魔猎人	3CD
神剑传	2CD
超时空要塞歌集篇	1CD
水晶国传说	3CD
名侦探柯南	7CD
98 格斗王	1CD
通灵公主	6CD
快刀乱麻	1CD
亚理莎	1CD
口袋怪物(剧场版)	2CD
天空的守护神	13CD
乱马 1/2	2CD
流星花园	1CD
游戏王	5CD
装甲骑兵	18CD
EAT - MAN	6CD
我是大哥大	7CD
琥珀追击	1CD
TO HEART	7CD
妖界魔女	1CD
武藏传	9CD
柯南 TV 版	14CD
GTO(麻辣教师)	12CD
寒冷前线	1CD
神密世界 3	6CD
魔术师奥梵 2	1CD
魔法的舞台	9CD
青之 6 号第四集	1CD
圣斗士之众神之激烈战斗	1CD

经典日剧

名称	集数
跟我说爱我	11
邂逅	12
单身贵族	10
同一屋檐下 1	12
同一屋檐下 2	13
星之金币 1	12
星之金币	14
恋爱世纪	11
爱情白皮书	11
这是工作	12
午夜凶铃之贞子缠身	13
直海老师	12
恋爱暴走急	12
星之金币 1	12
星之金币 2	12
未成年	11
青春无悔	10
午夜凶铃	12
高校老师	11
十六岁新娘	10
何时再相逢	13
急症 24 小时	13
同一屋檐下 1	12
二十九岁圣诞节	10
东京大学物语	10
世纪末之诗	12
白衣天使	12
猎艳男孩	12
老师奇遇	13
一吻定情 1	12
天使的工作	12
一吻定情 2	6
青春时代	11
恶女	13
魔女的条件	11
沙滩小子	12
新闻女郎	11
若叶小子	12
神只是多一点	12
东京爱情故事	11
玻璃鞋之恋	8
处女之路	8
101 次求婚	12
恋爱世纪	11
俊平你好	8
爱因和平	12
思念总在分手后	10
爱情白皮书	11
戴面具的女人	10
远亲不如近邻	10
暗恋	12
自从遇见你	13
跟我说爱我	12
单身贵族	12
成田离婚	10
爱的真谛	10
恋爱季节	12
长假	11
麻辣老师	14
邂逅	12
鬼之栖家	12
一个好人	11
女医	11
法医物语	10
白衣天使	12
理想之结婚	
独身生活	10
完结时间	12
高校之恋	12
同窗会	7
最后之恋	11
平安夜	10
男人 35	11
兄弟	12
协奏曲	10
主妇们的犯罪	11
美人	1 - 10
危险关系	1 - 11
高校恶作剧	1 - 10
恋爱全集	1 - 10
二千年之恋	11
美味关系	
妙手情天	16
美丽人生	
冰之世界	12
追爱一族	11
恋爱论	10
未满都市	11

音乐 CD(精装版)

- 樱花大战 /歌谣全集
- 太空战士七
- 纯爱手札 /藤崎诗织
- 太空战士七 /重奏版
- 侍魂 NEOGEO 64 /原声集
- 樱花大战 2 /歌谣全集
- 寄生虫都市 /原声集
- 太空战士八
- 藤崎诗织 /风之菲
- 超级机动战士魂 /歌曲精选集
- 科拿米 10 周年纪念盘 /主题歌集
- 拳王 99 /原声合辑
- 太空战士 1 - 2 /原声全集
- 太空战士 3 /悠久风之传说
- 97 超时空要塞 /歌曲精选
- 机动战士 /歌曲精选
- 神行太保(BOY)/原声集
- 浪客剑心 /最新歌曲精选
- 古灵精怪 /(橙路)歌曲精选
- 芸能山城组 /(阿基拉)交响曲
- 罗德岛战记 /吟游诗人
- 超时空要塞 /精选集
- 超时空要塞 /专辑
- 超时空要塞 TV 版 /精选集
- 心跳回忆 /原声集
- GS 美神 /主题歌集
- 机动战士 /精选集 1 + 2
- 高桥洋子 LI - LA /新世纪 BVA 礼赞
- 恶灵古堡 2 /原声集
- 相聚一刻 /主题歌集
- 机动战士钢弹 /单曲史上超强精选
- 纯爱手札 /OVA 原声集
- 超时空要塞 PLUS /原声带 2
- 不思议游戏 /单曲精选
- 城市猎人 /精选合辑
- 攻壳机动队 /电影原声带
- 银河英雄传说 /精选合辑
- 罗德岛战记 /精选合辑
- 久石让作品 /精选合辑
- 电视卡通主题歌 /部动员 VOL.2
- 圣斗士星矢 /1996 年歌唱精华集
- 灌篮高手主题歌 /插曲总动员
- 新世纪少年传说 /合辑
- 超时空要塞 TV 版主题歌 /插曲总动员
- 96 日本卡通主题歌 /总动员 VOL.1
- 96 日本卡通主题歌 /总动员 VOL.2
- 96 日本卡通主题歌 /票选排行榜
- 新世纪 /特别纪念版
- 新古灵精怪 /钢琴演春集
- 魔法骑士 /歌唱精选集
- 97 日本卡通主题歌 /精选集 VOL.1
- 97 女神事务所 /单曲精选集
- 电影少女 /原声集
- 新世纪剧场版 /真心为你
- 新世纪 /交响乐
- 超时空要塞 98 /单曲精选集
- 幽游白书 /歌唱大集合
- 宫崎骏作品 /精华集 VOL.1
- 宫崎骏作品 /精华集 VOL.2
- 宫崎骏作品 /精华集 VOL.3
- 魔神英雄传 /单曲精选集
- 罗德岛战记 TV 版 /英雄骑士传
- 美少女战士 /耶诞歌大集合
- 爆走兄弟 /歌唱大集合
- 金田一少年之事件簿 /歌唱大集合
- 头文字 D /歌唱精选集
- 99 年单曲票选 /排行榜 VOL.1
- 名侦探柯南 /单曲大集合
- 彼男彼女之事情 /主题歌集 VOL.1

特别推荐

1. PS II代主机现货发售(主机 + 原振柄 + 原版碟 + AV 线 + 电源线)随机赠碟有山脊 5 等,任选 售价 6000 元 特快邮费 150 元
2. DC 套机(原装主机 + 原装手柄 + DC 专用电源 + 原装记忆卡 + 原装振动卡 + 原版碟 2 张(索尼克 + 任选) 售价 2300 邮费 80 元
   "索尼克 180、D 之食卓 520、维罗尼卡 520、首都高速 380、鬼屋外传 350、摩那哥赛车 150、电脑战机 450、VR 足球 2000 450、快打刑事 400、HOD2 400、僵尸复仇 420
3. "步步达"TV 舞垫:中央电视台"动画城"栏目指定获奖奖品,内含歌曲、游戏,直接连接电视,在家体验街机感受 售价 120 元 邮费 20 元
4. PC/PS 双用跳舞地板,质硬如街机舞板,可闪灯。 售价 350 元 邮费 60 元
5. PS 机用的振动吉它,赠送碟一张。 售价 100 元 邮费 20 元
6. 新款索尼机(9002、9001、9003)用电用影卡 售价 230 元 邮费 15 元
7. 90 系列主机 + 双手柄 + 电源线、AV 线 + 碟 5 张 售价 1100 元 邮费 50 元

《偶像时尚》即将推出

时代之脉搏　流行之时尚

这是由本编辑部编辑制作的最新作,该书分为以下几个部分:

一、影视最前线: 主要介绍目前最引人注目的大片内容,其中包括有演员介绍,影片风格分析,以及有关拍摄技巧与思想内涵的评论等等。由浅入深,通俗易懂,着力于普及影视文化和影视知识。

二、偶像全接触: 在这一部分将会向广大读者介绍当今最具魅力的明星偶像,包括他们的身世背景及所有作品等等。

三、环球采风: 带领读者去领略域外风情,这部份的文章图文并茂,知识性与可读性均十分之高。

四、流行音乐: 主要以日本最流行的歌手与乐曲为主。其中不仅有对于相关音乐专辑的概括分析,还有富于感情的评论。

本书主要面向青少年读者,内容以流行话题为主,风格清新纯朴,文字活泼明快。主要宗旨并非片面地鼓励偶像崇拜,而是在于引导流行,向广大青少年读者介绍有用的知识,帮助他们更好地把握时代发展的脉搏。

全书 160 页全彩　定价仅为9.80元　32开　4月上旬上市

邮购信息

应广大读者要求,为了便于广大读者收集本刊,现将本部所存的部分书籍告之读者,有需要以下书籍的读者请直接汇款至:北京清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085,进行购买,每本书请附 2 元邮费。

电子游戏《秘技宝典·续》 原定价 18.80 元　优惠价 10 元	《电子游戏与电脑游戏'98 上、下半年合订本》 定价:各 28 元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价:22 元	《三周年纪念号》 定价:6.5 元
《电子游戏与电脑游戏'96 合订本》 原定价 28 元　优惠价 22 元	《电子游戏与电脑游戏'99 上、下半年合订本》 定价:28 元	《电子游戏广场 7、12～16》 定价:10 元	《梦幻总动员》 定价:20 元
《剑魂·续》 定价 18.00 元	《电子游戏与电脑游戏》2000 年 3 月号 定价:7.90 元	《电子游戏 96、97 典藏本》 原价:22 元　优惠价:15 元	《梦幻总动员续》 定价 20.00 元
《电子游戏与电脑游戏》99 年 12 月刊 定价各 6.50 元	《电子游戏与电脑游戏世纪版》 定价 6.5 元	《梦幻总动员 1、2》 定价 12.50 元	《电子游戏与电脑游戏》2000 年 1、2 月号 定价各 6.5 元
《电子游戏广场 7～12 合订本》 定价 29.80 元	《剑魂》 原价 25 元　优惠价:20 元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价:22 元	《电脑游戏最新指南与攻略》 原价:22 元　优惠价:15 元

以上书目,因数量有限,欲购从速!!

①邮购地址:北京市清河邮局 062 信箱　邮购部　邮编:100085
②注明邮购书名及册数(另加邮费 2 元),字迹清晰工整地址详实以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话:010－62924382

招聘启示

本刊因发展需要,现招聘下列人员:

1. 文字编辑一名。要求:30 岁以下,大学本科以上学历,吃苦耐劳,认真负责。
2. 日语翻译一名。要求:30 岁以下,大学日语专业学历,对电子游戏有一定了解者优先。

COUNTDOWN VAMPIRES



评价 B+

厂商:BANDAI	类型:AVG	
发售日:发售中		
记忆区:3	CD-ROM	不对应 PDA

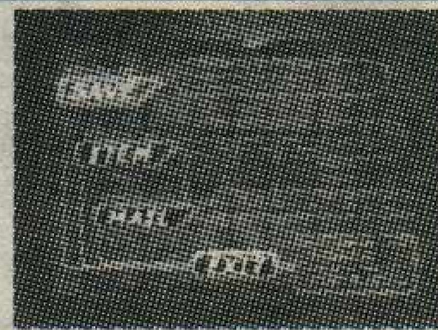
挑战吸血鬼,究极生存恐怖游戏登场!

CASINO 旅馆"沙漠之月"发生火灾,就在火快被消灭的时候,来开 PATTY 的人被喷上了奇怪的黑水,他们因此变成了吸血鬼。在场的警察基斯是唯一幸免于难的人,他为查明自己存活之谜而与吸血鬼们展开了生死较量。这是一款充满紧张感的动作 AVG,玩家扮演刑事警察基斯与吸血鬼作战。不过,吸血鬼怎么说也是人类受害者,所以应尽可能地不杀死他们而使用救援(RESCU:回复人类)。既要保护自己又要让吸血鬼恢复人身,使本游戏达到一定难度。

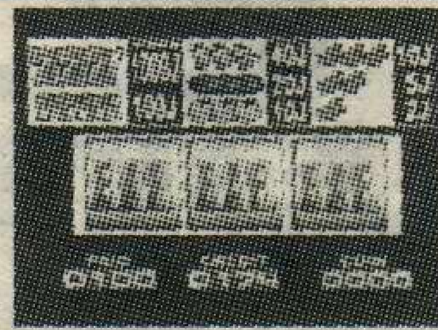


使用各 AREA 设置的设施

NETWORK 专用电脑: 存档、物品保管、电子邮件。存档不能超过 150 次,否则就不能存了。



赌博机和轮盘: 在赌场俱乐部中有让玩家使用的机子。在序盘中攒了 1000J 最后就不必为钱苦恼了。



自动贩卖机: 购买体力回复物品用(也会全部售完)。BOTTLE 和 DRINK 这两项不能用于单体回复。



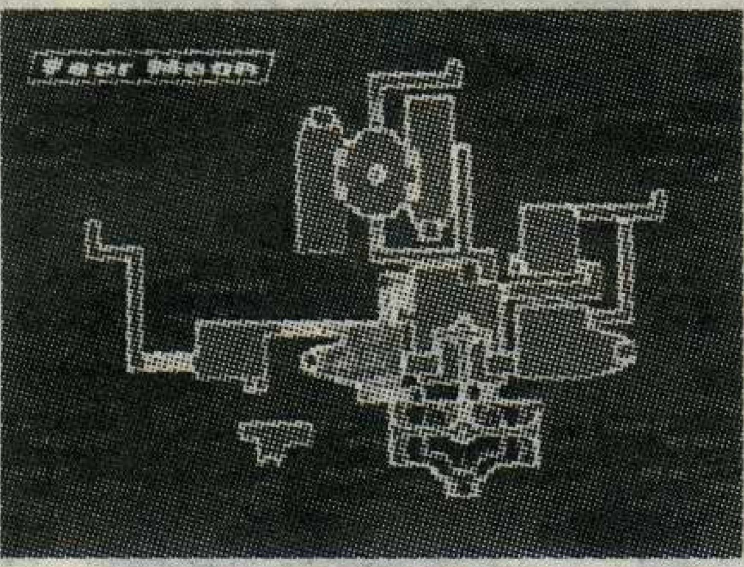
要点注意

不收集情报物品和解谜的话就无法继续剧情,在此向读者介绍中盘以前要去的地点。



1 恐惧之月

游戏开始时就以クラリス为目标(下图游标所显示地域),进入其它区域需要按键,最后要按左、上、右的顺序探索。



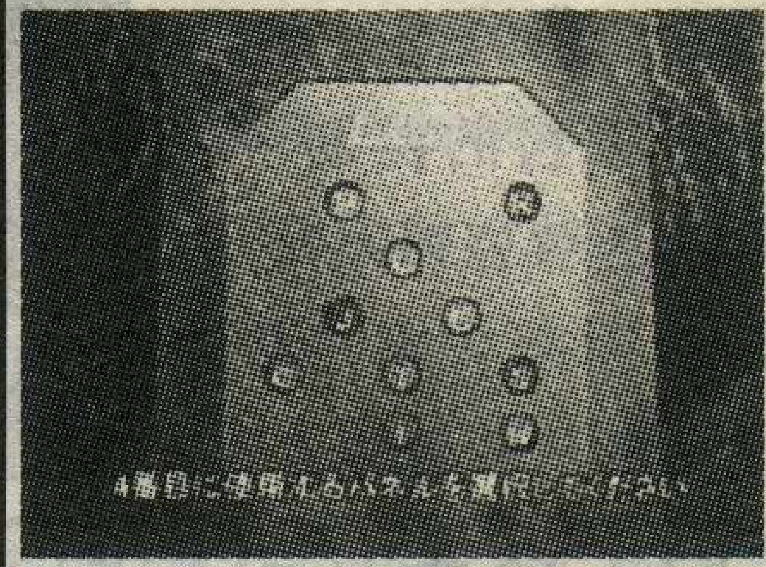
2 遮蔽之月

ATTRACTION 钥匙可用来打开左侧电梯和进入房间。在职员屋中(有记忆点),可放映入手的两盘录像带。



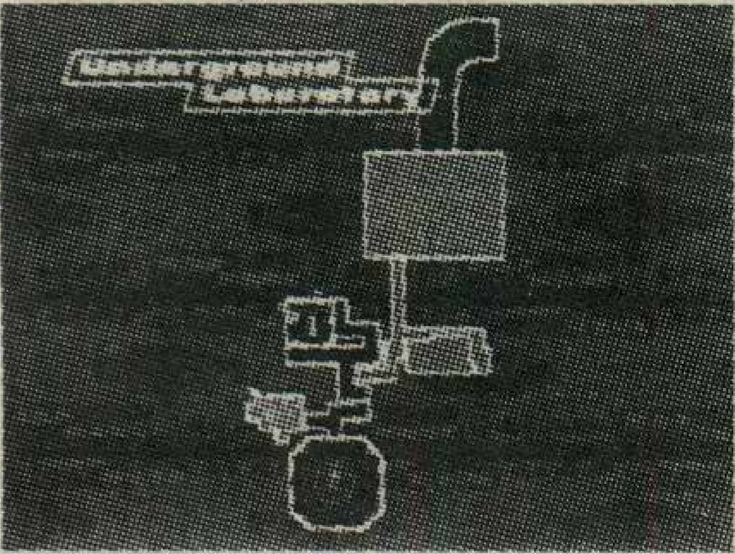
3 恶魔馆

可使用在恐惧之月スージ得到的两根针,在此要注意"限定时间内进入 VIP 屋,可使用控制板"的倒计时。



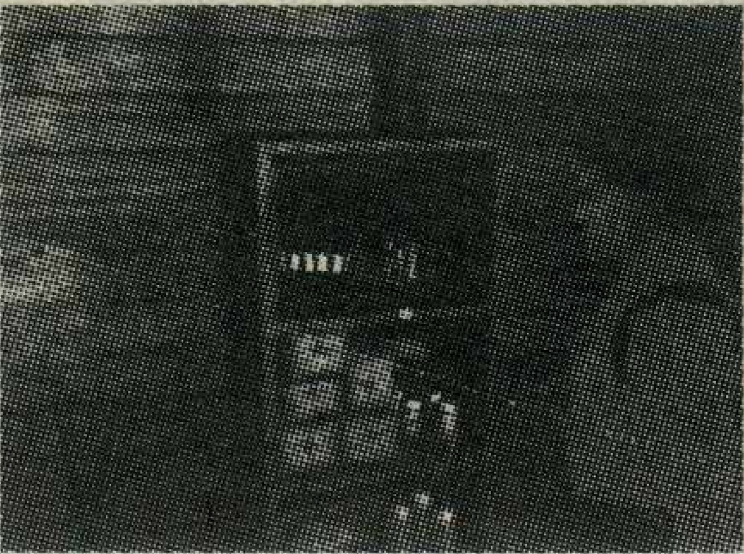
4 地下研究所

在左上的生物兵器开发室拿到钥匙就可以去下方的房间。而这个房间中的钥匙可以用来进入右侧区域,最后的地点是停车场。



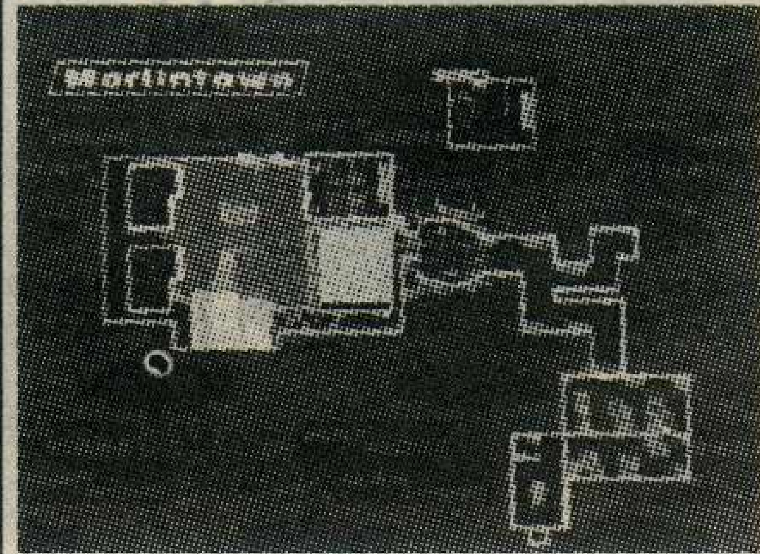
5 モービルグレイヴ

地图最好早一些到左上的汽车旅馆中去拿。左下的 CAMP 专用车钥匙在右下的作业场里,钥匙入手后进车,回旋方向盘把梯子降下来。



6 马林镇

通过简易旅馆 2 楼虽可到这里,但就无法回去了。以简易旅馆 1 层为基点来回调查原木屋和民宅,在原木屋内可找到民宅钥匙。



7 民宅

バーボン的管理表打开地下室。将左下调查到的数字在右边表格中找到相同的,播到一个 5 位数。在民宅会发生吸取バーボン事件。



九十九的迷侦探

评价 **B**

厂商:NAMCO		类型:AVG
发售日:发售中		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA

爆笑剧场"99"本次向游戏挑战!





99和吉本之星的冲(笑)击推理冒险!

吉本兴业的搞笑手段和南梦宫的游戏技术的结合!这是一部由玩家扮演《99》的侦探,向疑难事件挑战的推理AVG。玩家是《99》的矢部,在助手冈村的协助下要解决连续盗窃案件。我们本期向大家传授第一章的攻略要点。

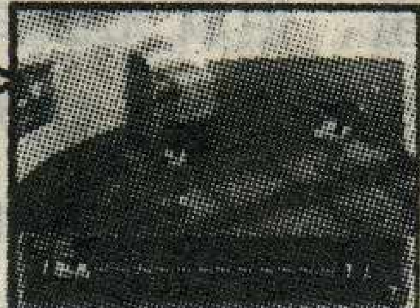


深入追究的时间限制

冈村的紧张度上升,就会出现显示计,按○键可阻止计度数的上升。

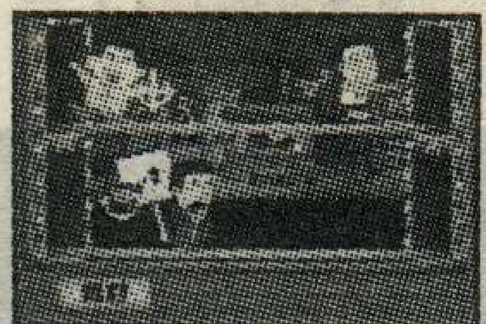






迷你游戏很重要

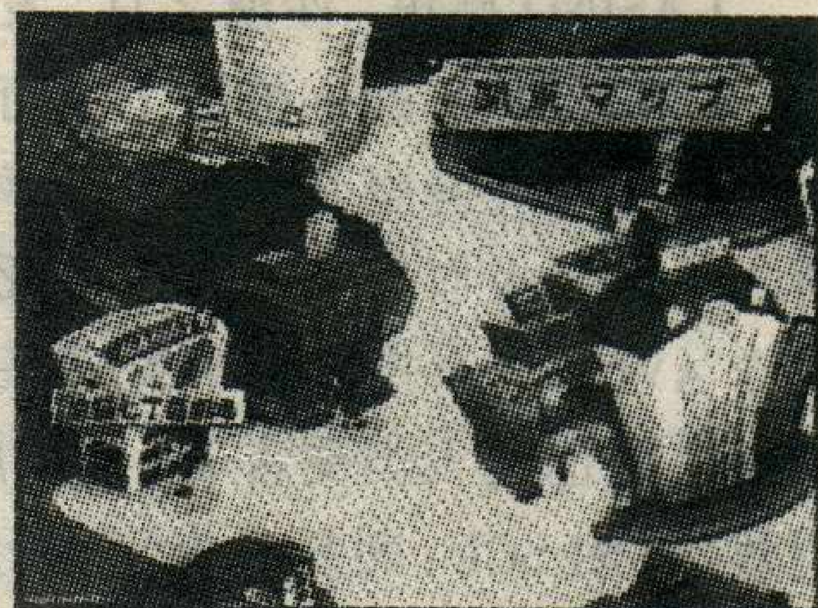
游戏中有很多迷你游戏登场,它们关系到故事的进展。胜利的活有资金也有情报拿,输了的话……放心,故事仍会照样进行!





第一章游戏流程

在此介绍导入章第一章,由看压力计而变化的冈村的反应而造成故事变化,这类事在游戏中非常多见!所以要把握好故事的进程。



1. 关东电视台:

故事在电视直播现场开始,很快就发生压力计事件。要去仔细调查。这之后,极乐的加藤拉面,冈村的"宝物"就被盗了。



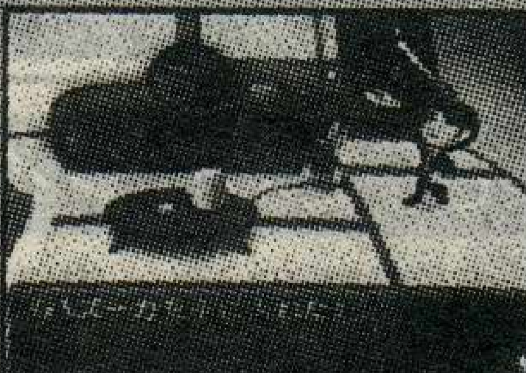
2. 美人浴温泉:

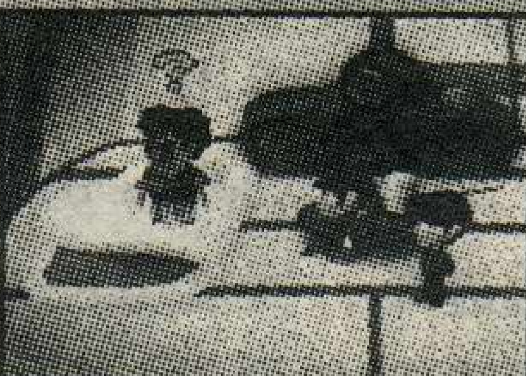
极乐为向山本打听消息,就来到山本所住的美人浴温泉,入温泉后发生压力计事件,冈村暴走到女浴场!里面有美女吗!?



3. 美人浴(山本的房间):

到达山本的房间,他仍在睡。首先调查能让他起来的道具,发现了火箭!用它能让山本起床。再调查会发现短裤,下表为压力计的出现。





4. 地下游戏中心:

和起来的山本玩迷你游戏。胜败将导致游戏分歧。输了的话,会发生压力计事件。



5. 山本的房间:

迷你游戏胜利后就会到这里。将追查在作案现场有奇怪举动的西川。



6. 吉本事务所:

山本强迫冈村去找西川,于是到了吉本事务所,山本会来这里,迷你游戏胜利后会发生压力计事件。



7. NGK(No. 豪华花月):

为追西川,两个人乘电车来到关西的NGK,NGK的乐屋中只有东野和今田两人,与他们交谈后调查房间,在房中可以找到一些有用的信息。



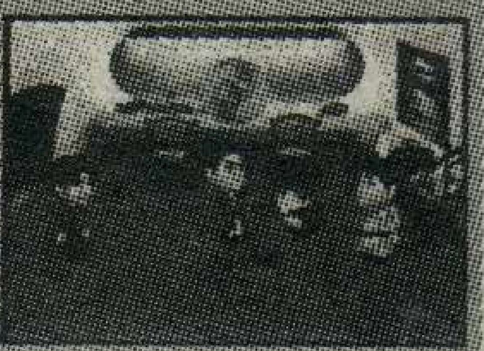
8. 美人浴→NGK:

在7若搜查无结果就会到这里,来回在两处调查,在NGK将发现拉面!



9. 关东电社:

拿着被发现的拉面,极乐见到了加藤,加藤将发生变化!



六月传说

评价	B

厂商:IPC	类型:SLG	
发售日:发售中		
记忆区:1	CD－ROM	不对应 PDA



为了正义、和平、爱情去争取真正的胜利吧！

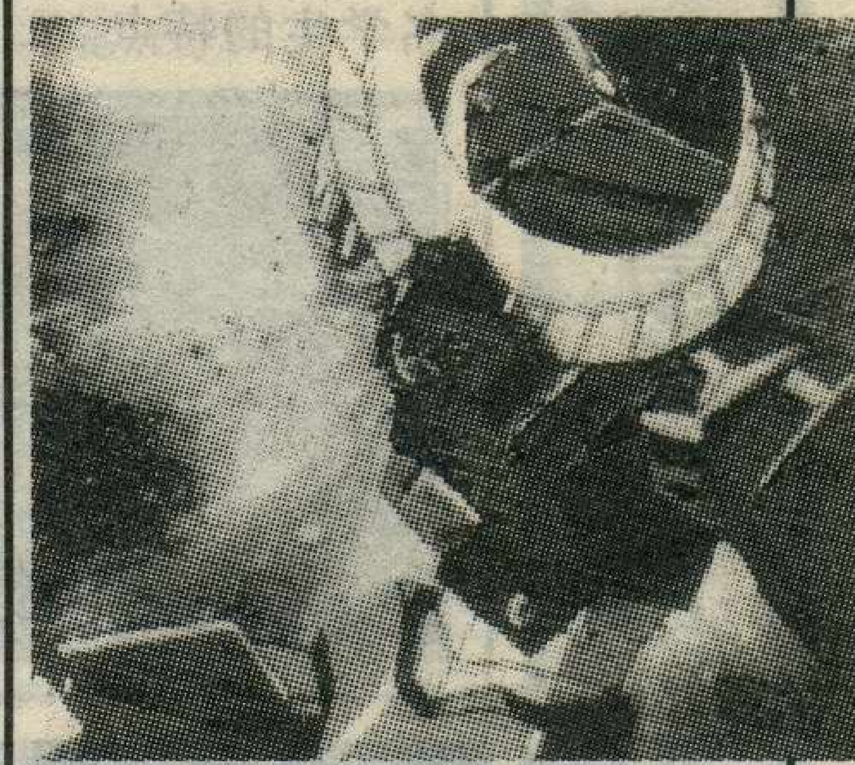
喜欢 SLG 的朋友有许多，而且他们的爱好各不相同，有些朋友对军事类的作品十分感兴趣，有些玩家则独钟于模拟建筑经营类，而有一部份朋友却对带有恋爱要素的 SLG 作品十分投人，我本人也十分喜欢这一类型，必竟在自己进行游戏时不仅注入了精力与时间，还对自己钟爱的对象投入了"感情"，这在最后"大团圆"式的结尾中玩者所得到的满足不是其它 SLG 能比拟的。所以这次我向大家介绍一款带有恋爱要素的 SLG 作品，希望能让大家喜欢。



游戏的故事发生在地球，主角是日本月之叶学院的学生，本来是一名普通的高校生，但因为有关于时间的传说而失去了作为普通人的自由，不得不投入到激动人心的战斗中去，在与强大的敌人对抗的同时，也体验着属于自己的壮丽的人生。

传说的ガーディアン 钢铁龙骑兵的复活

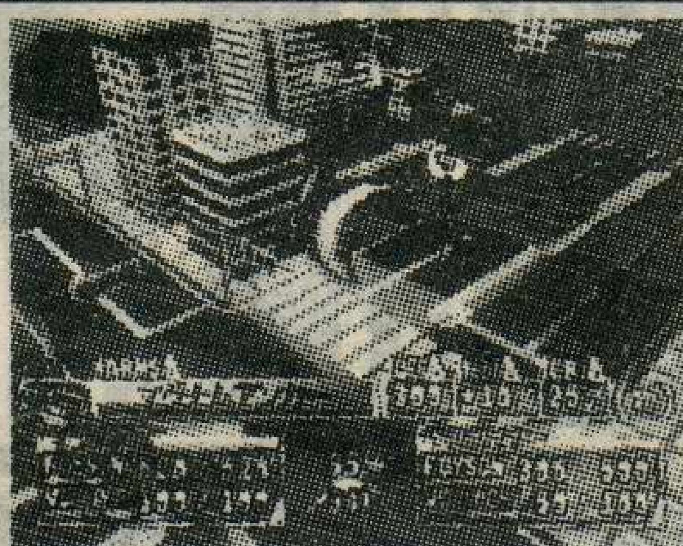
由异世界潜来的危机，随着一名迷之少女来到了和平的地球，之后在主人公所在的月之叶学院就发生了迷之钢铁龙骑兵的复活事件，面对不可抗拒的宿命，主人公的新生活也展开了……



平日是快乐的学园生活！

不是每一天都有着激烈的对战，主人公还要在没有战斗的日子继续他的学生生活，所以轻松的学习生活在游戏中也占有不少的时间，当然主人公的恋爱也发生在这一时间段。





满月之夜就是钢铁龙骑兵出动之日！





游戏中的战斗是与侵入地球的来自异空间的钢铁兵团对决，主人公将在满月之夜驾驶那架传说的机体——钢铁龙骑兵参与战斗。本作的战斗设计基本与正统 SLG 没有太大区别，所以只要是熟悉正统回合制 SLG 的朋友都可以很快上手，另外，游戏中设计了委托的选项，这一选项可以让初玩者不会被战斗难倒。

数位理想的恋爱对象一同登场

力之使者

恋之使者

爱之使者

作为带有恋爱要素的作品，女性角色可谓不可缺少的，本作中会有 7 位女性角色作为女主角登场，看看左右两列我想玩家应该已经先择好了"追求"的对象了吧！因为游戏是属于轻松搞笑的游戏，所以这些女性角色也会在学园生活中带来不少的笑话。



决定!!超人学园

评价 B

厂商:CENTRAL	类型:SLG	
发售日:发售中		
记忆区:1	CD-ROM	不对应 PDA



拥有特殊变身能力的青年们将成为超人!

为了明天的和平而育成最强的和平使者——超人!

角色育成类 SLG 一向是 SLG 作品中优秀的一部分，这里向大家介绍一部非常有意思的作品，是玩者扮演超人学校的老师，由玩家来培养未来的超人。

合适的指导

要在一年时间内把学生培养成合格的超人,这一难度很高,需要玩家认真考虑到每名学生的特点。



有5名学生的超人学校

学校的课程分为体力、智力、常识和特别四个系统，每进行一部分课程，学生的一些能力就会上升，当然有些能力还会下降，所以计算课程安排时一定要谨慎小心，以免学生各别能力大幅下降!





特训可以使能力大幅上升!



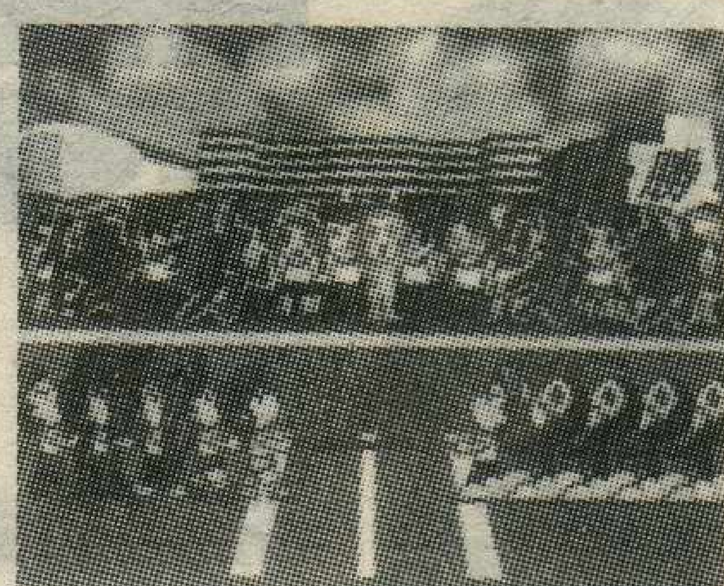
休息日的特训

在冬休和夏休这两个休息日期间，为了提升学生的能力，要带着他们到社会上去进行超人的实习工作，实习工作的成功与否，主要取决于当时此学生的各项能力，能力高时成功率才会高。



迷你游戏

因为学生是在学校上课，所以必要的活动还是一定要参加的，例如每年的体育祭和文化祭，在这些活动上都有迷你游戏出现，游戏成功可以使得学生部分能力得到大幅上升。



实习超人

5名学生各有特点，每个人的性格都不相同。所以掌握他们的性格是对于教导非常有帮助的。

隼见 翔：期待成为正义的超人!

鹰谷 光：……还是离开吧……

鹫家大吾：我是不会服输的!

白鸟响子：这里没有人是我的对手

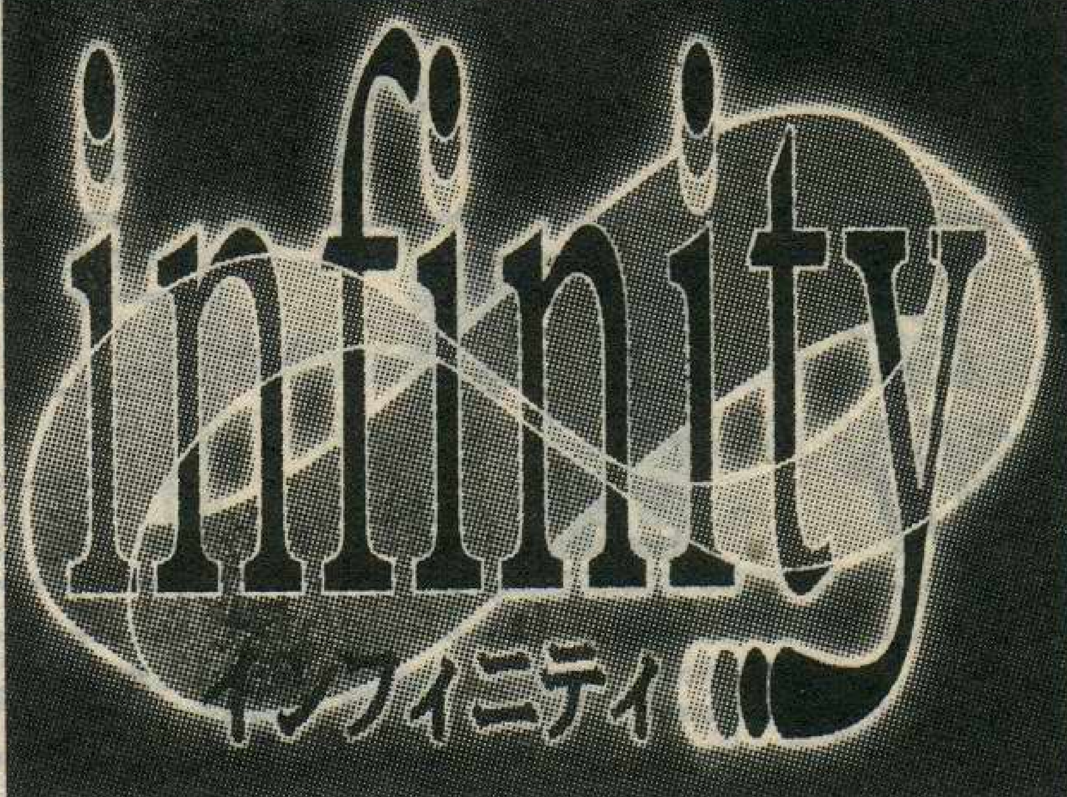
椋树はるか：目标是成为最强!

轮回在时间的空间中

评价 **B**

厂商:KID	类型:AVG	
发售日:发售中		
记忆区:2	CD-ROM	不对应 PDA

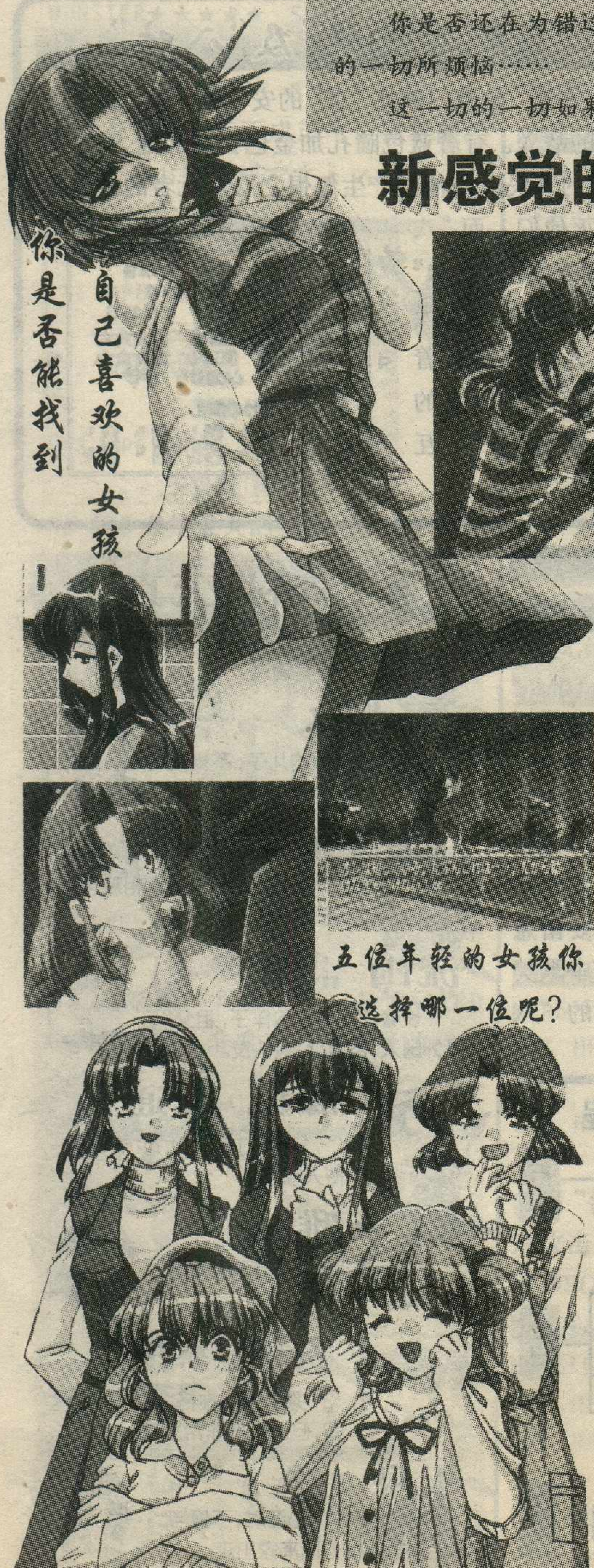
寻找自己真正的爱情!



你是否还在为错过的事而惋惜，你是否还在为做错的事而后悔，你是否还在为失去的一切所烦恼……

这一切的一切如果你曾经经历过，那么《INFINITY》这款游戏将是你最好的选择。

新感觉的恋爱 AVG 游戏全新登场!!



五位年轻的女孩你选择哪一位呢?

本故事的主人公是一位大学生，当时因某种原因来到这座孤岛，在这座孤岛上认识了5个可爱的女孩，在岛上主人公发现自己具有预知未来的能力，之后会发生什么样的事情呢？游戏是以6天为期限的，而游戏的主要目的就是在这几天内与心仪的女孩相知并结合达成美好的结局。

这个游戏就正如其名——《INFINITY》，玩者玩时会出现多种不同的变化，本游戏基本是以画面及文字来表现的冒险游戏，当中会出现玩者的选择，这个选择将会影响到故事今后的进展，以及女孩的好感度。而游戏的新颖之处就是原创的新系统，这个系统就是在玩第一次游戏时，无论怎样选择最好的对白，以及心仪女孩对你有多高的好感度，第一次完成后必然是“悲剧的结局”，不过只要时光倒流，再重新开始第二次(第二循环)游戏的话，便能按照玩者的选择，走向“完美的结局”，当然在故事情节上也会有少许的分别。可是要注意的是如果选择不正确的话，仍会走向“悲剧的结局”，即是说若玩者要将整个故事的谜底，以至各女孩的“完美的结局”的话，是需要玩过无数次的。

在孤岛上相遇的五个女孩!!



在遥远的时空中

评价 **A**

厂商:KOEI	类型:SLG	
发售日:发售中		
记忆区:1	CD-ROM	不对应振动

与自己喜爱的男士一起并肩作战!



体验穿越时空的感觉!

你体验过追求男孩子的感觉吗?你曾经与自己喜欢的男孩子并肩战斗过吗?这部游戏可以让你体会到你与自己心仪的男孩一起战斗的感觉。

元宫

被神龙之子选中的女子高校生,性格坚强,从不害怕困难,会努力完成所有事件。



有关"鬼之一族"及"八叶"

"鬼之一族"是专门破坏"京"的安宁的一族,换言之就是玩者的敌人。有著蓝色瞳孔加金色长发的他,长时间迫害"京"的人民以使他们产生怨恨之心。玩者的最终目的就是消灭他们。而"八叶"则是拥有"龙神之珠"的八个人,由四神分为天和地的八人,身体有着"龙神之宝玉"。而玩者的目的就是跟他们产生互相爱慕之情。

崭新的游戏创意

故事讲叙的是异世界"京"有危险而被"星之一族"召到"京"的少女元宫,以及龙神之子"八叶",一起为了"京"的和平而努力着的故事。在游戏中主角要跟"八叶"一起到处战斗来消灭怨灵,他们的最终目的就是消灭罪恶的根源——"鬼之一族",以及救出"龙神之龙子"。

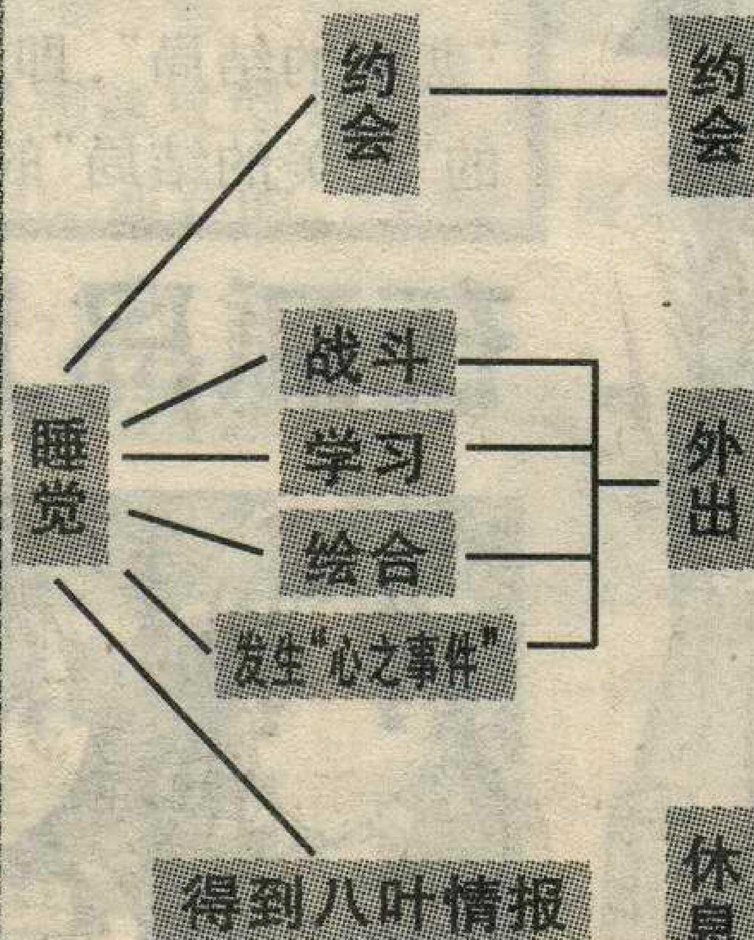
战斗时的要点

每次战斗的时候,玩者都需要选择两位"八叶"跟自己一同战斗。不要以为一次可以选两位"八叶"是一件好事,因为战胜后你只能向一位"八叶"致谢,而另一位的感受就不好说了。另外选择出战队友时除了要留意他跟主角的亲密度外,还要留意他与其他"八叶"的友好度。在战斗中默契是很重要的,有可能两位友好度高的"八叶"会帮你共同战斗。

分析"八叶"对你的好感度

每天的流程完结后都会出现好感度列表,当中会预示"八叶"对主角的"想念度"、"信赖度"、"心之事件"及"同伴信赖度"。其中"想念度"越高则表示他就越喜欢主角,这个值可以在平时跟他多聊天、约会或一起战斗时提升。而"信赖度"当然就是他对主角的信赖度,在战斗时多帮助他一下就可以提升他对你的"信赖度"。而"心之事件"则是主角跟他的特别事件,平时多去他们喜欢的地方就有可能遇到。"仲间之信赖"就是"八叶"间彼此的友好度。

一天的流程



森村 天真
性格高傲,好逞强,从一没有输过。

源 頼久
武士团头领的儿子,不爱说话,是个诚实的人。

イノリ
见习的锻冶师,相貌和蔼,心地善良。

流山 詩紋
长着一副天真的样子,祖父是外国人,蓝眼睛、黄头发。

藤原 鷹通
一脸的书生气,文志彬彬,待人厚道。

橘 友雅
实际主义者,为自己的命运而行动。

安倍 泰明
阴阳师,性格冷酷,很有理智,但对感情非常冷漠。

永泉
性格内向,内心细腻,不愿与帝之弟争夺权力而离家出走。

FIFA 2000

评价 A

厂商:E. A	类型:SPT	
发售日:发售中		
记忆区:2	CD-ROM	对应振动



最流行的足球游戏之一

喜欢足球游戏的朋友一定都知道，在现在所有的足球游戏中，真正的主流只有E. A和KONAMI两个公司的作品，也就是我们常说的FIFA与实况这两个系列。这里向大家介绍的是FIFA系列的最新作——FIFA2000，这一作品在PC上首次登场的时候曾令不少喜爱者为之痴狂，这次移植到PS上，也可以让家用游戏机的玩家感受一下与实况不同的足球游戏。



超越前作的大幅度比超代足球游戏的新世

全部登场选手均以实名登场





▶球员位置明细图。

与前作不同的地方

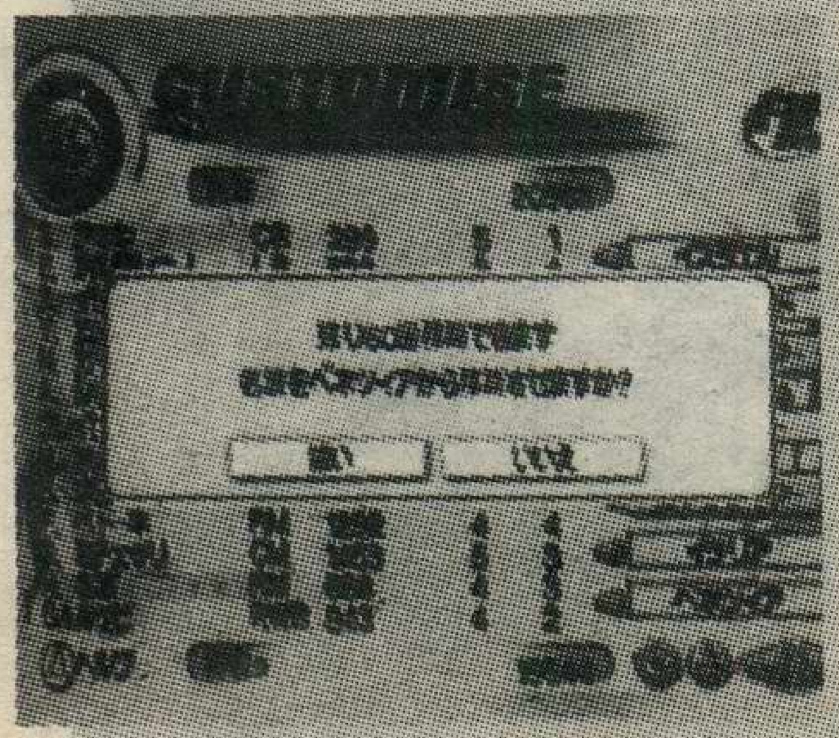
与前作相比有许多地方都有不同，表现选手能力的数值与以前相比增加了许多，而且在画面的处理上也优于前作许多，这些都可以从左右的图片上轻易看出来。







游戏中依然保存了联赛模式，在这里我们依然可以体验到欧洲五大联赛的乐趣，每个俱乐部内的球员全部是以实名登场，而且依然可以自由买卖。



根据每名球员的状况和双方的实力可以任意改变战术

战术对于球队的获胜起着举足轻重的作用，无论是拥有强力的队员还是整体意识极高，如果当时的战术使用不得体的话，很有可能会败给任何一支水平处于中下游的球队。所以合理的战术制定决定着比赛的结果，作为教练应该把握每名球员的状态和他们最善于的位置，只有这样才能在比赛中做到“知己知彼”。

各种战术应做到自由组合才可!

特点鲜明的战术

以下介绍将会在本作中登场的几种非常典型的技战术。

中路盘带渗透

南美球队最常用的战术，以细腻脚法盘带渗透进行阵地进攻。

两翼齐飞

德式足球最善用进行方式，如果中路前锋拥有“轰炸机”的能力，可多作用。

全员压上

荷兰足球使用的全攻击概念，一旦发动，任何一点都是极具威胁的攻击位置。

区域防守

过去意大利发明的钢筋混凝土式的防守手段，其它球队应避免使用。

眠儿茧

评价 **B**

厂商:ASMUK	类型:RPG	
发售日:发售中		
记忆区:2	CD－ROM	对应振动

集中被诅咒的灵魂，脱出魔界迷宫!

这里将要进入的是，由诅咒之魔书“眠儿茧”所衍生出的，因魂的牢笼——魔界，被吸入至此的主人公，寻求着转生之咒的方法，在魔界，在丧失记忆并且禁灵魂的大精灵。因为取回了过去的记忆而赋予主人公探索之力。收集在迷宫中隐藏的无数灵魂，从他们那么了解到过去并探索解开诅咒的钥匙。

将人吞噬的诅咒魔书

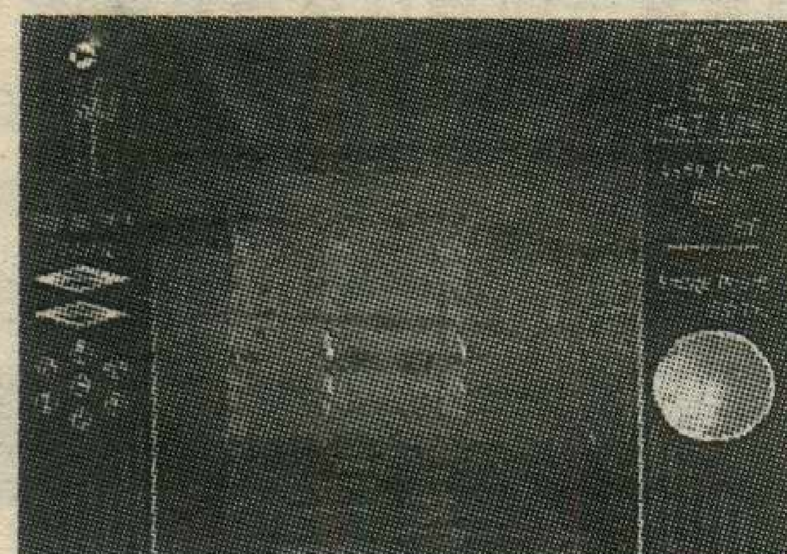
将无数人引入魔界的诅咒魔书。现在，魔书“眠儿茧”于现代苏醒，静静地等待着生灵的访问。



▲将主人公诅咒的封印王。

收集沉眠在迷宫之内的大精灵之魂

主人公探索的迷宫因为大精灵之力的影响，而造成不同的奇异地形。伊吉姆迷宫中有伊吉姆之魂，西里科迷宫中有西里科之魂，为了得到这些大精灵之力，而努力地找到这些灵魂。



▲迷宫的颜色会根据精灵的属性而产生变化。



向着迷宫的地下深处

魔界的迷宫是30迷宫，探索的部分会自动生成地图，要随时确认自己的位置不使己迷失。迷宫中会有各种回复体力的道具，要仔细探索。



▲未解除的封印，其后的阶段通向哪里?

与袭来的魔物作战

在迷宫中徘徊时如与茧的眼睛相交，就会进入战斗部分。敌人会即时发动攻击，要急切注意躲避及用剑与魔法攻击。

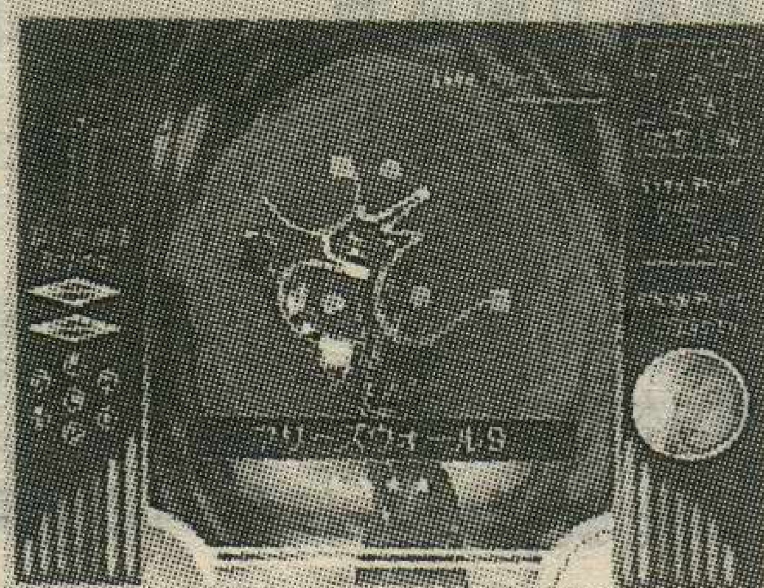
击倒魔物获得IP!



▲IP是经验值,IMAGE POINT的简称。

强力魔法的发动

魔法在画面闪光时，于准确时间按键，便能发动强力的魔法。要准确的发动最大威力，就必须掌握好时间性。



▲按键的时间性掌握好坏，会影响到魔法的威力。

被囚禁的大精灵们

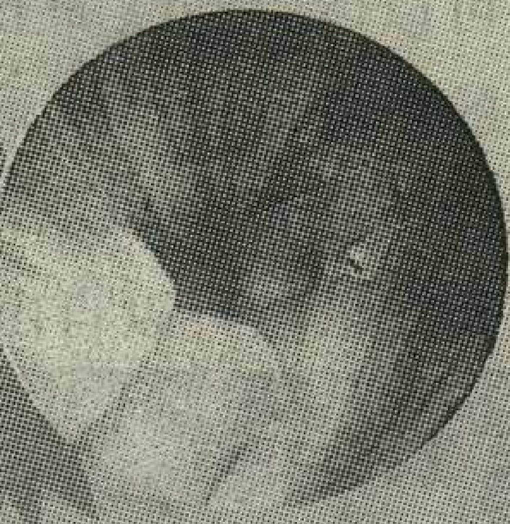
大精灵在此作中非常重要，他们是一群转生的人类，他们的过去关系着魔界不为人所知的秘密，是非常重要的角色。



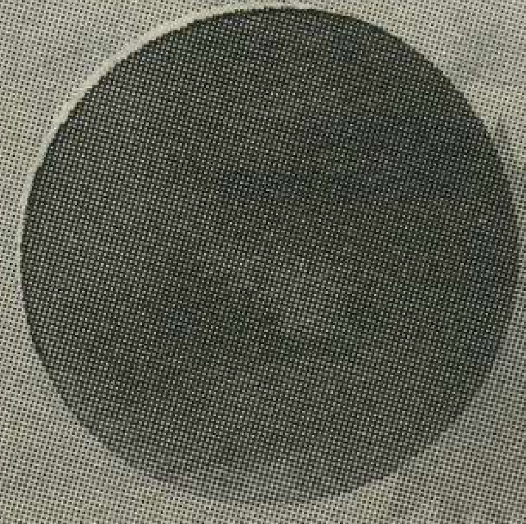
炎之大精灵 伊吉姆



光之大精灵 西里科



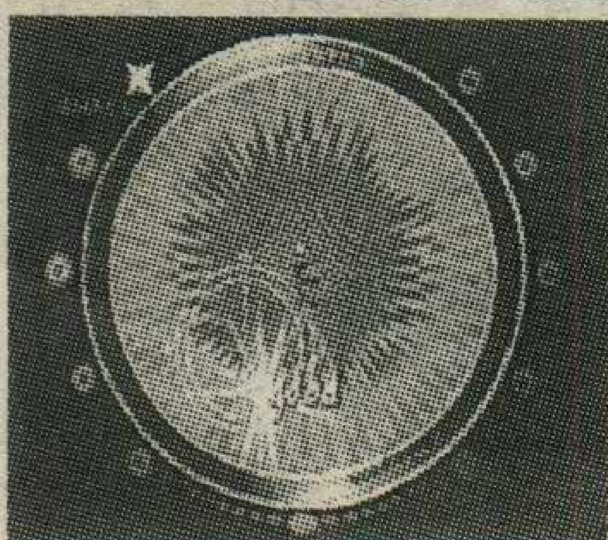
冰之大精灵 达克罗



暗之大精灵 卡索娅

大精灵守护的结界

在探索的结界中，可以进行魔法的习得以及道具装备，提升级别。另外将在迷宫中回收的灵魂带到结界，就会使大精灵觉醒从而推进探索。



▲迷你的游戏可用来提升名项数值



◀得到觉醒的大精灵，会说出过去。

智力螺旋

评价 **B**

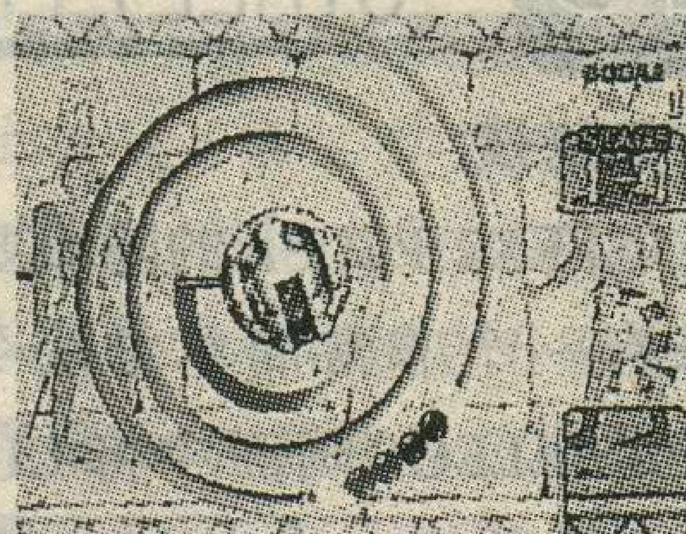
厂商:CAPCOM		类型:PUZ
发售日:发售中		
记忆区:1	CD-ROM	对应振动

新感觉的漩涡型 PUZ 登场!

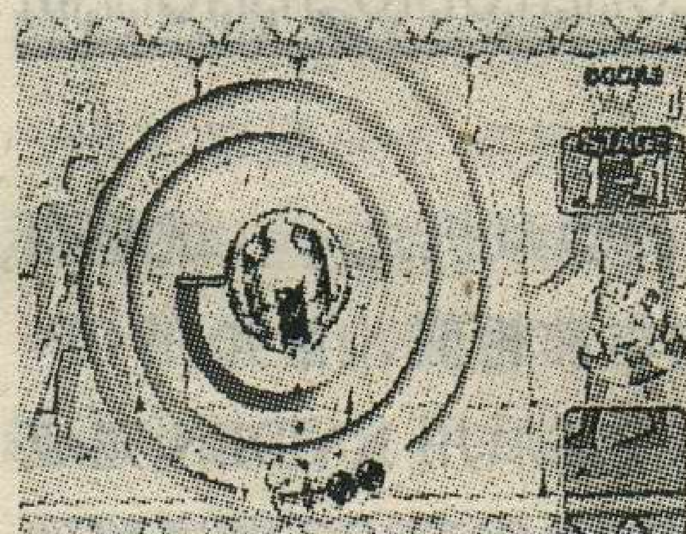
受到好评的街机智力游戏“智力螺旋”已经登场 PLAYSTATION 了。同色的 3 个以上色块就能消去，规则与一般同类游戏近似，非常简单，但游戏中色块区域因为采用了漩涡型而大增趣味。向着漩涡中心架起炮台轰击色块吧。

游戏的规则非常简单!

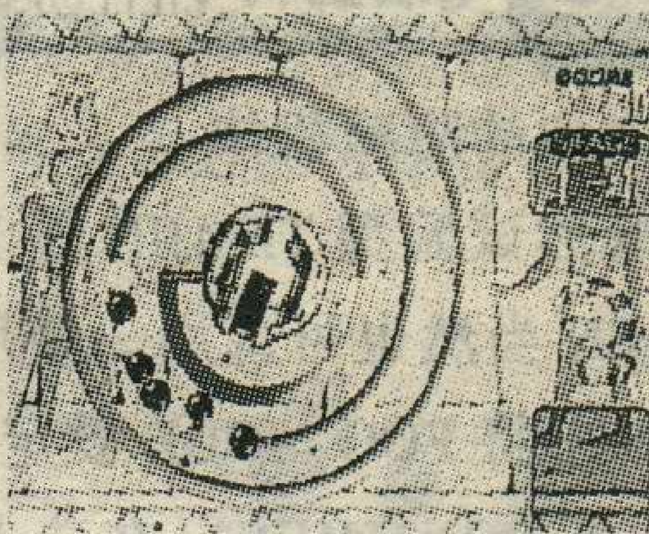
相同色块 3 个以上连在一就能消去。由炮台击出的弧线作为参考，在似当的位置发出色块。在发射以前可随时间调整炮台的角度，并且注意开炮的时间性。



◀决定炮台回转及发射的场所。



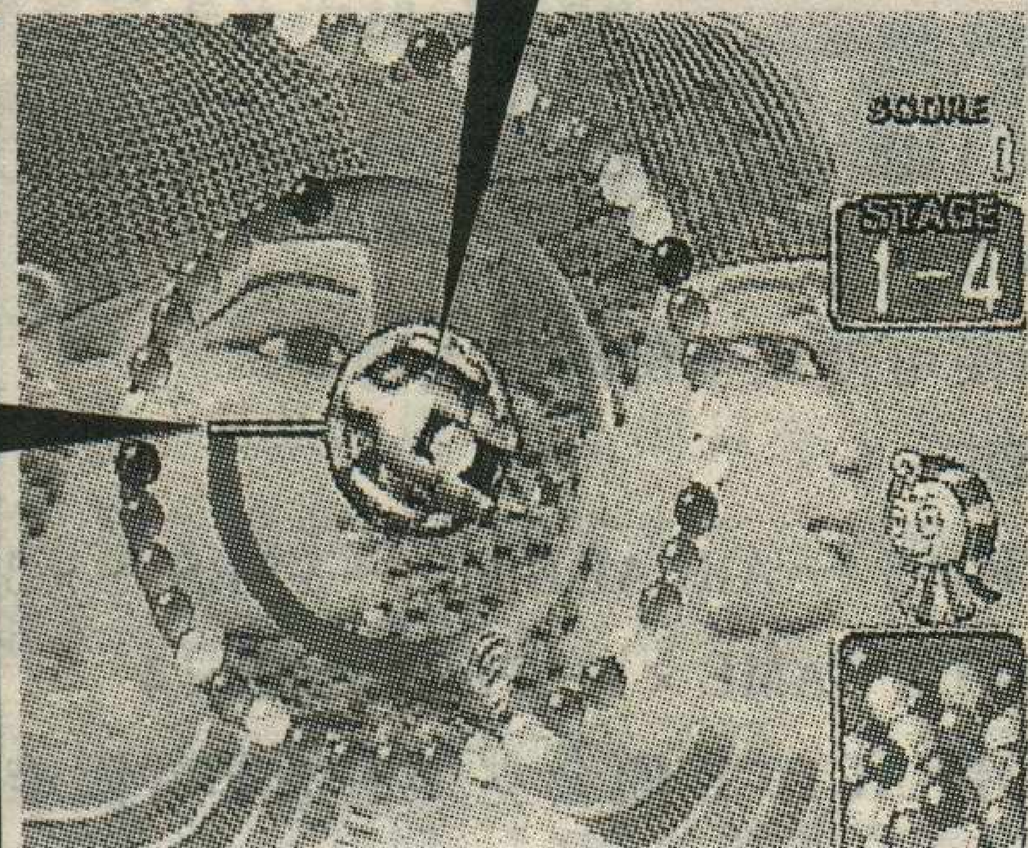
◀相同的色块能一同消去。



◀链连以外的色块，将会残留下来。

观察游戏的画面

用炮台发射色板，决定其回转打击的目标。

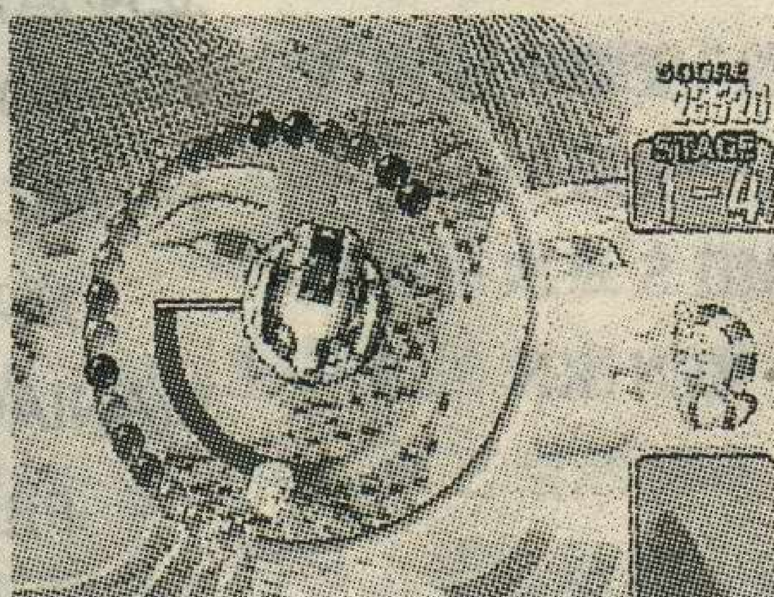


如果将色块发射到死亡线上，将会导致 GAME OVER。

这一栏表示着色块的堆积程度。

利用连锁消去色块

将色块消去的瞬间，通过前列色块的回转，就有可能产生连锁。消去中的色块前后，要注意安排下相同颜色的色块，以求造成大规模的连锁。



◀蓝色的色块被红色分隔开。



◀红色色块消失瞬间，前后的蓝色色块就会因此而消去。

连锁！连锁！！连锁！！！

在 3 个模式中的游玩

とことんループ

将不会停止，不停消去色块的模式。色块的转动速度会越来越快，要求考验玩家的反应力。



▲可以选择游戏使用的色块类型。

永无止境的考验！



◀色块全部出现在面前，向着高等级挑战吧！

挑战极限！

PUZ ループ

在这个基本模式中，只要将画面中所有色块全部消去即能过关，一关将有 5 个回合持续考验。随着关卡的进步，难度会不断的增加。

可爱的神登场！



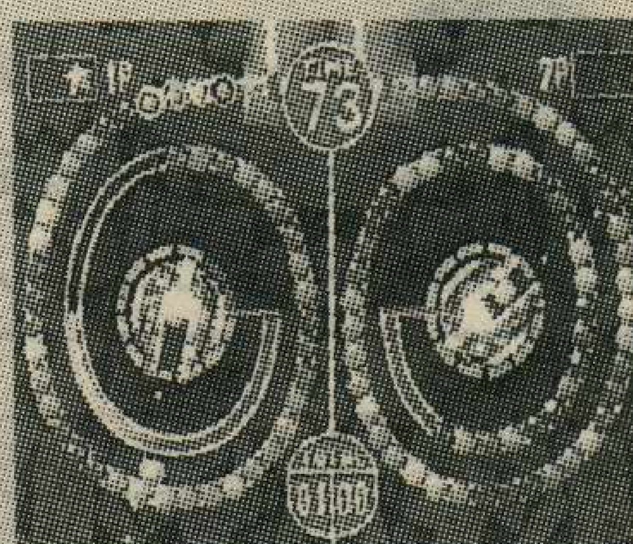


▲第 5 回合螺旋将会变为两层，难度比单层增加许多。

双人对战

消去自己螺旋中的色块，在造成连锁的同时又给对手送去色块。

紧张激烈的色块大战！



▲到达死亡线者即告负，连锁是取胜的关键。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/E·T

DC 电脑战机 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

意料之内的隐藏机体

既然试验型 TEMJIN 是 DC 版的隐藏机之一，试验型 RAIDEN 当然也可选用。使用条件非常相似，首先在 OPTIONS 中将 FOG MODE 设定为 ON，然后用 RAIDEN 完成游戏(不 CONTIMUE)，在选人画面中将 CURSOR 顺序移到以下人物按一定次数的左 TURBO 击，成功的话便可回到 RAIDEN 处按 R TRIGGER(或手击的 A 击）便可选用试验型 RAIDEN 了。但要留意两部试验机除了性能较正常版本差外，两者也是不能使用 VERTICAL RURN、空中 DASH 和 TURBO 攻击的，幸好 RAIDEN 的最后手段“全装甲脱离”依然健在。(只有在 VER. 5. 45 或纲上对战中使用)

方法“APHARMD B 一次→APHARMD S 一次→DORDRAY 二次→SPECINEFF 二次→FEI-YEN KN 二次→CYPHER 三次”

PS 机动战士 GUNDAM 基伦之野望 吉恩之系谱

怪鸡外传出现

PS 版的《基伦之野望》共有十个势力相信大家已经知道，要令它们出现已经不是易事，怎料原来还隐藏着两个外传！要令它们出现首先要集齐所有第三势力，之后使用联邦 DISC 所有势力(联邦、达拉斯舰队、佐米托夫泰坦斯、斯洛哥泰坦斯、奥干)完成游戏一次便会得到特别篇“华丽的战斗”；使用自护 DISC 所有势力(自护、正统自护、新自护、亚古捷斯)完成游戏一次便会得到特别篇“淘金之夏??”

DC PUZZLE BUBBLE 4

和 PS 版一样，DC 版输入以下秘技令隐藏项目立刻出现

隐藏项目	指令
全隐藏人物	→、→、×、←、←
塔罗牌占卜	↑、×、↓、×、↑
TALK DEMO	x、↑、←、↓、→、↑、x、↓、←、↑、→、↓、x(先输入“全隐藏人物”及“塔罗牌占卜”)
里关	×、→、←、→、×、←、→、←、×

PS STREET FIGHTER EX2 PLUS

超方便秘技

《SFEX2 PLUS》的隐藏要素出现方法十分困难，幸好原来有一个非常简单方法令它们出现。输入方法是在 MODE SELECT 画面中将 CURSOR 顺序移向指定的模式按一定次数的 START 键，不过输入秘技途中绝对不能将 CURSOR 移动不是指定的模式，否则便要按 SELECT 回到 TITLE 画面返回 MODE SELECT 再次输入秘技(因之前失败了)。

立即追加隐藏人物

BONUS GAME ×2 → DIRECTOR ×4 → PRACTICE ×1→ARCADE ×5

成功的话便可使用全部隐藏人物。

MANIAC MODE

PRACTICE ×5 → ARCADE ×5 → VERSUS ×3 → OPTION ×1→BONUS GAME ×1→PRACTICE ×4

成功的话 PRACTICE 便会立刻追加非常困难的 MANIAC MODE。

SAMPLE

(MANIAC MODE 出现后) PRACTICE ×1→DIRECTOR ×1→VERSUS ×1→ARCADE ×1→OPTION ×1→BONUS GAME ×1 → DIRECTOR ×1 → VERSUS ×1 → ARCADE ×1→PRACTICE ×1

成功便会出现这个示范 MANIAC MODE 的问题答案的 SAMPLE。

追加新 BONUS GAME

BONUS GAME ×13→DIRECTOR ×4→BONUS ×13

成功的话 BONUS GAME 便会追加 VS VEGA Ⅱ

追加新 BONUS GAME

BONUS GAME ×5→OPTION ×3→VERSUS ×1→DIRECTOR ×2

成楞的话 BONUS GAME 便会追加 EXCEL BREAK 及 SATELLITE FALL

NGP 幕末浪漫特别篇 月华之剑士 ~月中芳华、缓散月下~

隐藏要素

这极受欢迎的剑术格斗游戏的手提版本相信各位机主也有捧场吧,但究竟如何使用那群二集的新人物呢?怎样令那两个迷你游戏出现呢?"极"剑质会否再度出现呢?现在告诉大家吧!

隐藏剑质"极"

曾在NGCD版成为基本剑质的"极",在NGPC中再成为隐藏剑质。使用方法非常简单,只要在选择剑质时顺序按↑6次、↓3次、↑4次,成功的话"极"剑质便会出现。它虽然同时拥有"力"(升华、潜在奥义)及"技"(连杀斩、乱舞奥义)的特点,但防御力非常低,要取胜的话便要好好利用弹了。

隐藏人物

要令二集人物出现简单,只要利用以下人物完成游戏,并在GALLERY购入该人物的ENDING(エンディング),便会得到对应的隐藏人物,令基本人物的ENDING2出现是要购入该人物的プロフィール及旅之目的。而枫(觉醒后)和走失(はぐれ)人形的使用方法是在枫或一条明按B便会变成觉醒枫或走失人形。

隐藏人物	需要的ENDING
枫(觉醒后)	枫(ED1)
走失人形	一明(ED1)
嘉神慎之介	御名方守矢(ED1)
刹那	雪、李烈火、斩铁(ED1)
真田小次郎	鷲冢庆一郎
高岭乡	天野漂(ED1)
黄龙	全部(ED1及ED2)

MINI GAME

两个MINI GAME原来又是要在GALLERY购入的,当总游戏时间为两小时SPECIAL(スペシャル)便会出现"HOMERUN竞争"的卷物,4小时则会出现"地狱门大脱出!"

PS 麻雀岛头纪行

多钱多到"痹"

麻雀游戏当然就要用钱啦,不过如果用了以下的秘技就会得到很多钱,差不多好像得到无限金钱呢!这个秘技的使用方法是以前作的SAVE来开始,就会有很大机会得到108万的金钱。另外,假如各位使用某些人的话,会出现特别事件(或牌局)哟!不知道各位有没有光趣使用这个秘技呢?

PS 华兰虎龙学园

可以观看游戏中的图片

这个游戏玩过的人都知道主要围绕几个女主角,而在故事模式中会出现很多美丽的图片。如果不能把那些图片留下来是多么可惜的事?不过原来是可以储存的。只要各位用其中一个女主角完成故事模式,再用她玩一次对战模式,就会多出一个储存图片的模式了。各位可以常常拿出到回味一番。

GB LITTLE MAGIC

随时可以听游戏歌曲

这个游戏中有不少的歌曲,不过总不能为了听歌曲而玩回某一些剧性吧?可是又不想买CD,怎办呢?如果各位有以上想法,这个秘技一定很适合你,皆因它可以帮各位听回游戏中所有歌曲嘛!在开始画面中先按"A"键十回,再按"B"键十回,在画面的右下方就会出现一个数字。各位选择好想听的歌曲后再按一次"A"键就可以了。

PS FISH EYES II

不知道大家有没有玩过这个游戏呢?现在有这个游戏的秘技了!用了秘技之后可以发觉隐藏的钓鱼地方,不错吧?不过要用这个秘技也需要一点努力,皆因各位要先把"钓鱼手札"中的鱼饵中那60种鱼饵全部集满才可以得到!另外在一年中得到三只"ルアー"的话,把它SAVE了,之后再玩的时候可以在鱼饵选择拦中把鱼煮来吃。

PS POP'N MUSIC 3 APPEND DISC

隐藏歌出现

只要在标题画面输入按紧SELECT输入以下秘技便会出现相应的隐藏歌。

歌名	指令
LOVELY	←、△、R1、△、△、R2、△、L1、△、R1、△
JUNGLE	○、△、←、○、←、R1、↑、L2、L1、L1、L1、L2、△、○
PRELUDE	L2、L1、←、R2、△、↑、R1、○、L2、←、R2、△、↑、R1、○
BOYS	△、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、R1、R1、△、←
POSITIVE	L2、L1、←、↑、△、△、○、○、R1、R1、R2、L2、L2

SECRET COURSE

在HYPER MODE的路线选择画面中输入↑×3次、↓×5次、↑×2次、↓×7次、↑×3次、↓×4次。

改变速度

在ARCADE或FREE的模式选择画面中按紧SELECT再按↑或↓调都速度。

HYPER MODE的隐藏分支

在BGM COURSE中完成第二首歌时能量计超过2/3时第三首歌会改变。

PS DRIVE

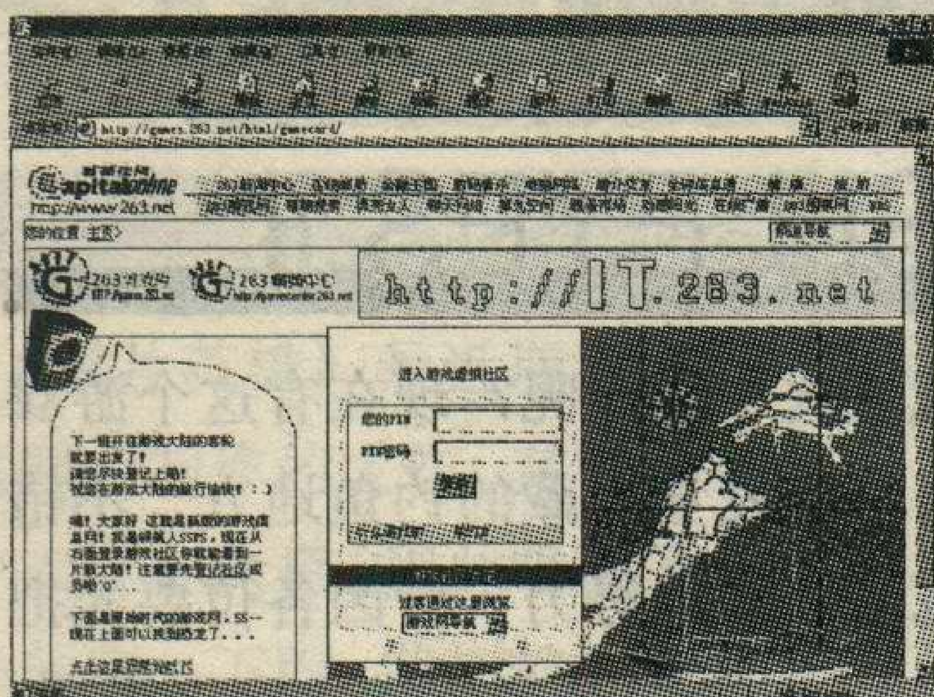
隐藏指令

CREDITS	L1、L2、R1、R2、L1、R1、R2、L2、R1、R2、L1、L2、R1
INVINCIBLITY	L2、L2、R2、R2、L2、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1、L1
IMMUNITY	L1、L2、R1、R1、R1、R1、L2、L2、R1、R1、L1、L1、R2
REAR WHEEL	R1、R1、R1、R2、L2、R1、R2、L2、L1、R2、R1、L2、L1
MINIS	R1、R2、R1、R2、L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、L2、L2
ANTIPODEAN	R2、R2、R1、L2、L1、R2、L2、L1、R2、R2、L2、R2、L1

NEWTYPE

责任编辑:CARL WANG

随着中国电信将电话费/网费进行了调整,上网变的更加便宜了!这使许多喜爱 游戏/动漫的朋友纷纷出现在互联网上,使互联网变的更加丰富多采。许多新 上网的 TV-GAME FANS 有个疑问,国内那些游戏站点比较出色呢?看看这个栏目吧,答案就在这里:



本期推荐: -首都在线游戏信息网-

■网址:http://games.263.net	■访问速度:★★★★★
■网站设计:★★★★	■专业程度:★★★★
■网站内容:★★★★	■人气度:★★★★

这次介绍的是我们的合作伙伴:首都在线游戏信息网。这是一家由首都在线制作的游戏网站,主要以电脑游戏与电视游戏为主。下面是一个网友对这个网站的介绍:

首都在线游戏信息网——真正的在线游戏



在网上多少也泡了几年,大大小小的网站也见了不少,但是真正留住我的,只有永恒的那么几个。

我喜欢游戏,最喜欢 PC 游戏,因为它,我才开始接触电脑,很多人也象我一样,最后,我不可避免的触网了。在网上,我体会到了网络世界的多姿多彩和无穷的魅力。

为了搜索有关游戏的一切信息,我在网上拼命的搜寻有价值的消息。在众多的网站当中,我选择了最著名的几家网站,有新浪、263、163、还有几家稍小一点的网站和几个不错的个人网站。



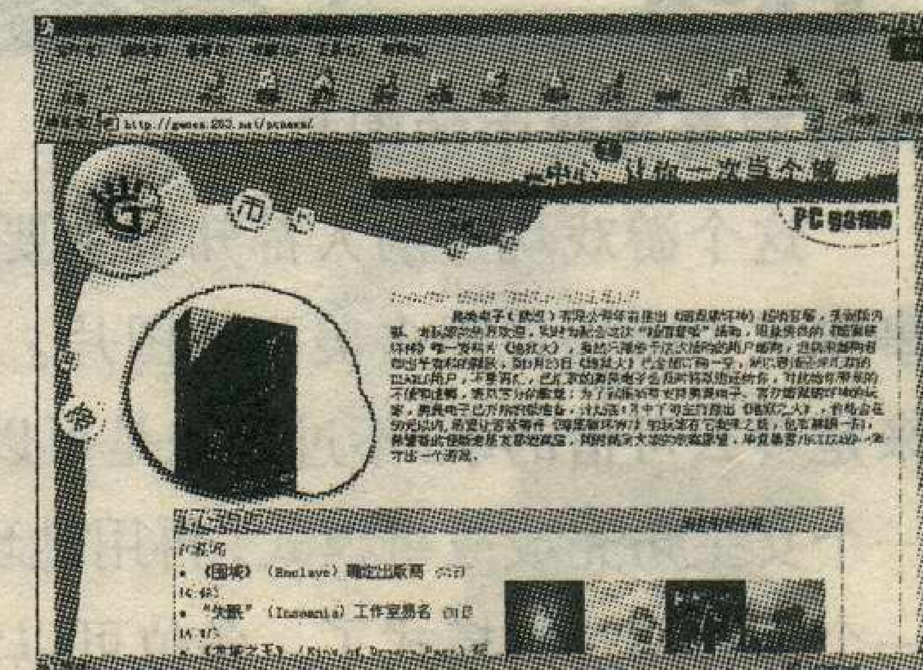
随着时间的推移,我看到新浪的游戏网站已经不能吸引我了,因为在那里,除了消息以外,没有任何让人感到亲切的地方。263 的游戏网不久前传出了大规模改版的消息后,我就一直在拭目以待,期待有一个让玩家感到亲切和熟悉的地方……

改版后的 263 游戏网,把游戏网站的风格整合成了社区的样子,随着身份的登记,我有了自己在网上的身份,一个爱好 PCGAME 的"俊男"。找了一张自认为很 COOOOL 的照片传了上去,我也加入了这个大家庭。

在社区的地图上,我看到竟然有 100 多人同时在线上,可是,我一个也不认识。在名单中翻点一下,我看到了一个个有趣的面孔和生动的自我介绍。而且只要点击一下下面的链接,就可以直接给在线的朋友发信息。还可以把好朋友加到自己的名片夹里,使联系起来更加方便。



在地图上看看。我发现游戏网的工作人员别出心裁的把原来死板的链接变成了一个个小城市,试着点一下自己最喜欢的 PCGAME,一个清新明快的窗口马上弹了出来,里面的内容更是重新经过编制的最新消息和一些同游戏有关的周边信息……我开始逐渐喜欢这里了。



听游戏网的人说,这个样子的社区只是一个简单的雏形,随着后期工作的开展,还会给在线的人记录时间,并适当折合成 e 元,等电子商务开通后,还可以直接折换成真实的物品。只要你有"钱",就可以买到自己喜欢的东西。而且,在社区里还会有职业介绍所来给大家安排工作挣钱,天那,那我以后是不是只要天天上网就可以养活自己了?^-^大家有时间来这里找我吧,还是游戏网的老地方,http://games.263.net 。

重归最初（九）

战国名号教室（上）

文/前鱼

《重归最初》的文章稍涉深度，这样对普通玩家一定会造成障碍；而有兴趣的玩友可能还会去看一些中文、日文的有关书籍和文章，这时最难理解的莫过于各种名号（专用名词）了。名正而后言顺，所以我想尽力为大家解释最基础的一部分，也许对游戏和阅读都会有所帮助。

年号

大家可能注意到了，《重归最初》的系列文章采用年号和旧历，而非公历纪年。这是因为旧历与公历的月、日并不吻合，如要把日本传统史书所采用的年号和旧历纪年都折算为公历，将是一项艰巨又难以准确的工作。具体说来，当时使用的是我国唐代司天官徐昂所制之宣明历，此历我国在唐代后期使用了七十一年，而在日本从862年至1684年共八百余年间被一直采用，是日本历史上使用时间最长的历法。战国时代在位的总共有五位天皇，分别是后土御门（1464—1500）、后柏原（1500—1526）、后奈良（1526—1557）、正亲町（1557—1586）、后阳成（1586—1611，以上括号内均为在位年代）天皇。一般游戏中出现的是后三位。天皇改元的时间可以在一年的任何一天，所以一年中可能有两个年号，例如元亀四年（大致相当于公元1573年）七月二十八日改元为天正年。但习惯上以新年号为准，室町幕府的灭亡一般都说成在天正元年七月。以下列出的是玩家常见部分战国时代的年号：

大永（1521—1528）；享禄（1528—1532）；天文（1532—1555）；弘治（1555—1558）；

永禄（(1558—1570）；元亀（1570—1573）；天正（1573—1591）；文禄（1592—1596）；

庆长（1596—1651）。

其中天正至庆长期即安土桃山时代的时间。庆长二十年（1615）五月大坂夏之阵，丰臣氏战败灭亡；同年七月十三日改元元和元年，其后至幕末二百五十年间未有战乱，所以江户幕府称这一事件为“元和偃武”。

地名

日本自平安时代初期形成六十六国二岛的行政区划，直至幕末无变化。明治元年（1868年）曾细加划分，新增十一国，废藩置县时被一起废除。六十六国二岛共分为五畿七道，分别是：

畿内五国（五畿）：大和、山城、摄津、河内、和泉；

东海道十五国：伊贺、伊势、志摩、尾张、三河、远江、骏河、伊豆、甲斐、相模、武藏、上总、下总、安房、常陆；

东山道八国：近江、美浓、飞蝉、信浓、上野、下野、陆奥、出羽；

北陆道七国：若狭、越前、加贺、能登、越中、越后、佐渡；

山阴道八国：丹波、丹后、但马、因幡、伯耆、出云、石见、隐岐；

山阳道八国：播磨、美作、备前、备中、备后、安艺、周防、长门；

南海道六国：纪伊、淡路、阿波、赞岐、伊豫、土佐；

西海道九国二岛：筑前、筑后、丰前、丰后、肥前、肥后、日向、萨摩、大隅、壹岐岛、对马岛。

有时候，也根据中国的习惯而称各国为州，如甲斐为甲州，远江为远州，纪伊为纪州等，故西海道九国合称“九州”。相应，各国的国守，谓之曰太守。另外，陆奥、出羽（不少游戏中分陆奥为岩代、磐城、陆前、陆中、陆后、陆奥，分出羽为羽前、羽后，其实是明治初年细分）地方为“东北”；山阴、山阳、两道为“中国”（这是相对京都、奈良的距离远近而言，六十六国各有远、中、近之分，如九州诸国就属于远国，但通常“中国地方”仅指山阴、山阳两道）；京都、大坂地方为“关西”；箱根（在伊豆与相模的交界处）以东的相模、武藏、安房、上总、下总、常陆、上野、下野八国地方为“关东”，上杉谦信的“关东管领”职，名义上管领的就是这些地方。

各国的政厅（国衙）所在地称为国府或府中，府中所建的城堡自然就是府中城。这种公家政治时代的产物直到战国时代仍有遗留，其实骏府就是骏河府中的简称，同样甲府城也就是甲斐府中城。当然，其作为国衙所在地的职能早已名存实亡。

国中还有其它各种城、砦、关等，其名多由所在地名而来。天皇与足利氏（将军家、管领家等）的居馆专称“御所”，如京都御所、室町御所、镰仓御所、小弓御所。值得注意的是，不少地名有重复出现：备中、伊豫、武藏都有松山城；石见、能登都有七尾城；与羽柴秀吉水淹的备中高松城隔濑户内海相邻的有赞岐高松城，等等。同一个地名，在同样的读音下有时会有数种汉字写法：“小弓（お・ゆみ）御所”也作“生实（おゆ・み）御所”；德川家康的居城远江滨松城的前身有“引马”、“曳间”、“引间”、“曳马”排列组合的四种写法等等。究竟该怎样写就看个人的喜好了。

人物姓氏

在古代日本，一般百姓是没有姓氏的。公家、武士的姓氏往往是从地名演变而来。追溯这些姓氏，可以发现有些是同源的。皇族子孙中不能继承皇位的庶流（支流），就被任为京职或下放地方；若累代皆为庶流，极可能就失去了公家身份而成为地方领主（再发展为武士集团）。其间可能即以所在地方名为姓氏；这一姓氏的庶流再分，也会出现另立门户的情况。足利氏源自清和源氏，祖上因继承下野国这些大势力后经过转封大都离开了原先的发迹，而从大量较小的地方势力上还是能看到这种以地名为姓的情况，如赞岐十河城的十河氏、土佐安艺城的安艺氏、摄津伊丹城的伊丹氏、骏河葛山城的葛山氏、下总结城的结城氏，等等。根据地名而改姓的例子虽然多数发生在镰仓时代以前，但战国时代以后仍有出现。今川氏真风雅亡国，最后依靠德川家康而定居于江户品川，其次子高久即改品川为姓。

大量的是因过继而改姓。有的家族在绝嗣时只得将养子或女婿（婿养子）改姓纳入本家以存脉。弘治年间（1555—1558），飞蝉国司姊小路家无后，即由飞蝉国内的豪族三木良赖（姊小路良赖）继嗣；而上杉谦信不近女色，继嗣的只有养子。然而，战国乱世，过继更多地带上了谋略与外交的色彩。游戏中不少大家族的“一门”存在着异姓，除少数为同族的庶流（一般出现于历史悠久的名门望

族中，如大友家的立花、户次、高桥，今川家的堀越、小鹿、濑名，南部家的北、九户、石川）外，其余像毛利家的吉川、小早川、穗井田、天野，三好家的安宅、十河，长宗我部家的吉良、香宗我部，织田家的北田、神户，武田家的一条、仁科、葛山、松尾，伊达家的亘理、留守，都是以非嫡长子过继一些弱小家族的结果。这实质是一种和平兼并的手段，那些弱小家族大都并非绝嗣，但不得不将家督之位让给养子。两国同盟时较弱的一国还将自己的亲子送去做养子，实质上类似于人质。例如上杉家的上杉景虎（北条氏秀）、上条政繁（田山政繁）。有时候，亲族之间也互相过继养子。其中最有名的是三好家的养子关系，三好长庆的嫡子义兴二十二岁就去世了，即由四弟十河一存之重存（三好义继）过继，又把二弟三好义贤之子给十河一存作了养子（十河存保）；小早川秀包是毛利元就七十一岁时得的末子，与元就的三子小早川隆景虽为兄弟，年龄相差四十三岁之多，于是就作了隆景的养子。

养子关系也可以解除。宇都宫广纲与结城、佐竹两家同盟，就将次子（结城朝胜）送给结城晴朝作养子，可是结城晴朝没有其它它子嗣，丰臣秀吉想让德川家康的次子秀康入嗣结城家，最后又硬行将结城朝胜退回了本家。结城秀康则因反复入嗣，先后有德川、羽柴、结城、松平四个姓。

另有一些少见的改姓情况。松平氏据传为出自新田氏的德川（得川）义季的后裔，所以家康恢复了旧姓德川，也许是为了提高自己的声望；但除家康的裔流以及第九子义直、第十子赖宣、第十一子赖房三家（即后来江户时代的“御三家”）可用德川姓外，其余仍姓松平氏。至于木下藤吉郎改姓羽柴、丰臣的经历则更已为玩家所熟知。丰臣、德川政权还分别以羽柴、丰臣和松平姓赐予亲信或有力大名。丰臣秀吉统治时期得到赐姓的有五大老及细川忠兴、筒井定次、丹羽长重、堀秀政、长谷川秀一、蒲生氏乡、池田辉政、稻叶贞通、稻叶典通、蜂屋赖隆、佐佐成政、里见义康、京极高次、长宗我部元亲、岛津义弘、立花宗茂、福岛正则、小早川秀秋等数十人。然而关原会战之后，随着德川家康的霸权确立和西军方诸大名被减知转封甚至除封，这些赐姓大都被废止了。赐姓的一个特例是龙造寺四天王之一的百武贤兼，因武勇力敌百人而被龙造寺隆信赐予“百武”之姓。

僧侣是舍弃了俗姓的人，在游戏中往往被冠以寺号，如本愿寺、安国寺、曼殊院等，不能视之为姓氏。但公家常以菩提寺（作为一族永久的墓所而建的寺庙）的寺号为姓（西园寺、劝修寺等），寺院领地内的住人也会以所在寺号为姓（乐岩寺、大宝寺等），同样与寺庙有关，却都是货真价实的姓氏。总之，僧侣和商人的情况比较特殊，名称前加缀的可以是道号（太原雪斋）、商号（茶屋四郎次郎）、地名（山上宗二）等，不一而足。其中有的世代沿用，已经相当于姓氏了。

人物名讳

战国时代的人们，随着不同的生活经历，会逐渐拥有越来越多的名号。有时同一个人物，换一种称呼，我们可能就不认识了。先以上杉谦信（长尾景虎）的各种名号为例：虎千代①、平三②、景虎、政虎、辉虎③、宗心、谦信④，这些名号大致可以分成四类。

①“虎千代”是上杉谦信的幼名，即未成年时的非正式名。下表中还有其他一些主要战国大名的幼名，可以看到大都叫做“××丸”（一叫幼名，我就觉得这些一度叱咤的人物一个个都变成Q版了）。游戏中一位人物是始终以幼名相称的——信长的宠童森兰丸，即使活到三四十岁，仍旧叫“兰丸”，也挺滑稽的。其实，在本能寺为信长殉死时虽然年少（十八岁），但已有了正式名“长定”。人们习惯上总是称其幼名，也许是出于对美童的爱慕吧。森兰丸的两个弟弟，同在本能殉难的森坊丸（长隆）与森力丸（长氏）的名称，也是同样的情况。

姓名	幼名	通称	正式名	号
北条早云		新九郎	长氏、长茂	早云庵宗瑞、天岳
毛利元就	松寿丸	少辅次郎	元就	
今川义元	芳菊	五郎	义元	梅岳承芳
武田信玄	太郎、胜千代		晴信	德荣轩、法性院信玄、机山
三好长庆	千熊丸	孙次郎	利长、范长、长庆	
大友宗麟	盐法师丸	五郎、新太郎	义镇	宗麟、宗满、休庵、圆斋、玄斋、三玄斋、三非斋
岛津义久	虎寿丸	又三郎	忠良、义辰、义久	龙伯
织田信长	吉法师	三郎	信长	
丰臣秀吉	日吉丸	（木下）藤吉郎	秀吉	
德川家康	竹千代	（松平）二郎三郎	元信、元康、家康	
伊达政宗	梵天丸	藤次郎	政宗	

②前次曾提到“元服”，即十二岁以上男少年的成年仪式。“元服”以后，就有了“通称”（通常时称呼的非正式名。长尾家源出于平氏，于是谦信的通称就叫做“平三郎”（简称“平三”）。通称中的数字多数并没有长幼次序的含义，而仅仅是沿袭。在一段时期内，家族中的一些特定通称只有作为继承人的子嗣才可使用，沿用较长的如六角家的“四郎”，今川家的“五郎”和“彦五郎”，北条家的“新九郎”等。因为历史记载不详，有的人物只留下了通称（典型的是蒲生氏乡的家臣，号称绝世美男的名古屋山三郎）；而少数有名的武将，虽然有正式名，但通称更为人所乐道，羽柴秀吉的两大将军——竹中半兵卫（重治）和黑田官兵卫（孝高）是个中典型。很多人可能没有注意到，服部半藏（正成）也是以通称著名，而“半藏”之称为其子孙世代相传。通称可以置于姓与正式名间一并称乎，如“长尾平三景虎”、“柴田权六胜家”、“山本勘助晴义”、“天草（益田）四郎时贞”等。



（待续）

长篇魔幻小说

生命

第八章 遗迹

（希格蒙德·布隆姆菲尔德的心路历程之二）

和金·斯沃分手以后，十二月十九日，我来到了东方山脉南端的拉瑞斯山谷中——马克涅斯就长眠在这里。为什么他要选择这个地方作为安息之地呢？我隐隐约约想到了，但是连自己也不敢相信

拉瑞斯山谷，其实只是一个半包围的谷地，在它北侧，翻上一座两人高的小山坡，拉瑞斯·尼古平原就尽收眼底。马克涅斯就葬在这个小山坡上，我站在他的坟墓边，目光只注视着一个地方——拉瑞斯·尼古平原上那块完全改变我人生的地方。

十五年前，就在这块辽阔的平原上，盖亚的盟友、商业国苏纳底，和东方山脉附近的最后一个僭主政权、强大的弗拉斯沃尔，展开了一场惊心动魄的决战。

那老人，我永远的师父，正好带着年幼的我经过这里，悲剧性地卷进了这场厮杀。他的背上中了两支羽箭，一边吐血一边缓慢地向冰冷的地面倒了下去。在临终前，老人断断续续地对我说："六十年……我追寻了整整六十年，心之光究竟在哪里啊……如果，如果我没有寻找它，如果我一心钻研魔法，今天一定可以保护你的，希格……也许，我错了，它、它……"

突然间，他用最后残余的一点气力叫了起来："它、它一定存在！虽然……我还是相信它一定存在……它……存在……希格，你要去寻找它，掌握它，跟从它！"

我伏在老人的尸体上哭泣，悲哀和惊惧使我的意识逐渐模糊。那次，我能够在如此凶险的战场上保住性命，可以说完全是奇迹吧。隐约的，我感觉一只粗糙而有力的大手抚上了头顶，一个声音突然在喧嚣嘈杂的战场上清晰地响了起来："怎么有个孩子……可怜。"

而这只手，这只亲切的手，现在就躺在我的身边，在漆黑地下缓慢地腐烂着！虽然在战场上，在决斗场上，我杀死过许许多多的人，但是面对马克涅斯的坟墓，我第一次感到了死亡的恐怖。我在颤抖，从心底产生的凉意，弥漫到四肢百骸。我的喉间发出一声野兽般嘶哑的哀号。如果有旁观者，他一定以为这是哀悼亲人的悲痛吧。然而我自己清楚地知道，那是恐惧，对漆黑死亡的恐惧……

沧海桑田，大地如陶轮般疯狂地旋转。昔日的光辉荣耀，如今都变成了腐土和陈迹。苏纳底在十五年前那场战争中被彻底击垮，被迫臣服于昔日的盟友盖亚；而煊赫一时的弗拉斯沃尔，竟在不久以后的一场大瘟疫中死亡了三分之二的领民，衰败成三五个小小的村落。那位老人，就安葬在昔日弗拉斯沃尔王都郊外的公共墓地里——今天，那是卡基拉村外一片乱草丛生的荒地。

我找到了老人的坟墓，在坟头插着连姓名和生年都没有的木牌前跪了下来——突然，我惊诧地发现，在坟前竟然摆放着一朵淡紫色的萨伯丝花。

萨伯丝，它的含意是恬静和安息，它是冬日里盛开的最美丽的花朵。我站起身，寻找献花的人，这才发现，几乎每座荒坟的坟头，都摆放着一朵盛开的萨伯丝花。远远的，一个六七岁的小女孩，哼着歌谣，抱着满满一篮子的淡紫色小花，在逐一地进献。

我走过去，小女孩怯生生地望着我。"你认识这些人吗？"她摇头。"那你……""妈妈说，只要每天献上一朵萨伯丝花，凑够一千朵，那些人就会高兴地变成神仙呢。"我轻抚着她的头："你妈妈叫你来的？你送过多少朵花了？""不，我自己来的呀，"小女孩自豪地仰起头，"已经三百二十四天了呢。"

一霎那，我的心中突然有火花迸现。我的思维隐约抓住了一些什么，可是转瞬即逝，我不知道那究竟是何物，究竟从何而来……

进入卡基拉村中唯一的饭店兼旅馆，我点了一盘浇帕萨尼汁的烩肉。

几乎所有食客都转过头来看我——而我，虽然不是一个奢侈的人，却一直很看重美味的饮食。作为一个雇佣兵来说，这大概是非常要不得的缺点吧。

人们的好奇心，很快就被我整齐的服装、擦得锃亮的软甲，以及悬在腰间的钉锤所击败。虽然现在看来只是一个乡下村落，可它的前身乃是辉煌的弗拉斯沃尔之王都，这里的人们，比较起其它许多地方的住民来，要更敏锐、更清楚地判断出，什么样子的人还是不惹为妙。

烩肉端了上来，我切下一小块尝了尝，皱皱眉头："没有产自紫森林、上品的精灵之吻吗？"

"啊啊，您真是行家，"服务生略显尴尬地笑笑，"当然啦，我们这里曾经是弗拉斯沃尔的王都啊，不可能没有上品精灵之吻来调配帕萨尼汁的，可是因为点这种汁的客人太少，距产地路程又太远，所以……"

老板走了过来，打断服务生的话："货卖识家。我亲自调配帕萨尼汁已经三十年了，我用普通精灵之吻和一般厨师用上品调配出来的，滋味相差微忽其微，想不到您竟然能够尝得出来。我们这里的价钱本来就便宜，既然这样，再算您半价好了。如何？"

我摇摇头："不用。""不，既然您能尝出来……就这样说定了，多一个第纳尔我也不收。"久闻此处民风淳朴，看来确实不假。

可是，当我吃完烩肉站起身准备付帐时，却有一个小个子年轻人走了过来："您是远道而来的吧。我们村子后面的山路上，有一处古魔法使留下的遗迹，只要一枚银币，我就带您去看。怎么样？"

这家伙，一定看到钉锤，误以为我是魔法师了。"没兴趣。"说着话，我自顾自向柜台走去。可是那家伙竟然跟了过来："真的，非常神奇呀。是古魔法使安德鲁斯阁下的遗迹，绝对值得您跑一趟去看看。而且不远，才两里多地……"

安德鲁斯？这个名字终于使我停下了脚步。我不正在寻找安德鲁斯的魔法杖吗？也许这个所谓遗迹，能够提供一些线索吧："真的？那……好，我就走一趟。"

虽然确实不算远，但也根本不止两里路。一路上，小个子的嘴就没有停过，从村子的历史，直到村中最好的厨师并不是饭店老板，等等等等，说个没完没了。终于走到了，我看见，那是山路边一块比较平整的石板，宽窄大约都是一臂，而厚度是一指。在石板旁边，立着一块刨光的木牌，写着："伟大的古魔法使安德鲁斯之遗迹"。

我走近去仔细观察，还用手轻抚这块石板，我心中的疑惑越来越强，到最后，竟然笑了起来："喂，这就是牌子上写的——不，是你所说的'安德鲁斯的遗迹？'""对啊，"小个子的脸上，却没有一丝一毫骗局被揭穿的恐慌，有的只是失望和不安，"这是我祖父告诉我的……"

"怎么证明呢？""证明？牌子上写着。而且我祖父对我说过……""喂，起码也要有安德鲁斯的签名或者印章为证吧。"虽然我并没有见过安德鲁斯的字迹，更不知道他究竟有没有印章。"这个……您难道让他刻上'安德鲁斯到此一游'吗？"小个子似乎很委屈的样子。

"是啊，是啊，安德鲁斯走过许多地方，也许他曾经坐在这块石板上小憩过——可是那又有什么意义？从这块石板上，我连一点魔法力也感受不到。你带我来就是看这无中生有的东西吗？"

"您听我说，去年大魔法师尼尔斯阁下也曾经来看过……""哦？他说这确实是安德鲁斯的遗迹？他有没有写下证明书然后盖章？"我打趣对方。小个子说："不，他没有……可是，他在这块石板上站了整整一个下午，还对着天空做了许多手势……我也看不懂。然后一句话不说，付给我两枚银币就走了……"

"哈哈，你竟然赚到两枚银币，"我重新低下头来看这块不起眼的石板，并且弯腰想要把它翻过来。"没有用的，"小个子阻止我，神色有点尴尬，"早就有人干过了，甚至连下面的泥土也翻开了很深，可是没有……"

"我先问你，"我盯着他，"除了你刚才说过的大魔法师尼尔斯外，有人相信过你所说的话吗？""村里很多人都相信……""外来的呢？"小个子耸了下肩膀，一副"他们全都是傻瓜"的神情。

我拔腿就走。小个子追上来："这个……您虽然不相信，但它确实存在……这个，钱……"我哼了一声："我要是不给呢？""你、你……你不要以为我只是个普通的村民呦，我也会魔法……""是吗？"我伸手去摸腰间的钉锤，"比试一下？"

小个子"嘿嘿"地笑："不过一枚银币嘛。您如果是个普通的魔法学徒，未必能打得过我；您如果是上级的魔法师，不会为了这点小钱就和人动手的吧。"我又好气又好笑，从钱袋里掏出一枚银币来扔给他："你又成功了一次。我倒想看看，你这一辈子里，会有几个人相信你的话。"

回到卡基拉村的时候，天色已经昏黄了。我在旅馆订下一间屋子后，就又去老人的坟上祈祷了一番，直到天完全黑下来。吃过晚饭，躺在床上，我又一次失眠——干脆什么线索都没有也算了，竟然会有这样无稽的事情发生，而我竟然有一刻是如此的兴奋。"并不确定的希望，不要当它是希望。"马克涅斯的话又在耳边响起。我苦苦一笑，出门到柜台上要了一瓶酒。

"今天晚上夜色很美，村北的那片树林在夜色下会更美。反正睡觉还早，您可以去走走。"老板这样对我说。于是我一边饮酒，一边向村北走去。

夜色下的树林，果然静谧而且美丽，那种安祥的态度，使我又想起了那位老人。旅馆里自酿的酒很可口，可是后劲实在大了一点，我才刚喝完半瓶，就已经有点头晕了。

我在树林边上小坐了一会儿，就起身向旅馆走去。走着走着，夜色越来越黑，头也越来越是昏沉。朦胧中，我突然发现这并不是回旅馆的路——这是上山的路呀，再走一里多地，就能到达那所谓"安德鲁斯的遗迹"了。

也好，我在心中默默想着，那是多平整的一块石板，不如就躺在上面睡一觉吧，也省得天黑酒醉，一旦迷路就糟了。一边想着，一边沿着山路继续前进。终于，夜色下那似乎泛着淡淡青色光芒的石板出现在眼前。

啊，在这样的夜色下，轮廓还能够如此明显的，一定是苏基斯岩了。这种岩石，据说是上次大陆战争的时候，被魔法师用强力的火炎和水波两种魔法都击中过，从而变异了的一种花岗岩。也许就因为这样，村人才会以为它是具有魔力的，从而往安德鲁斯身上强拉吧。

不对，我突然又想到，这东方山脉不正是苏基斯岩的原产地吗？村人不可能没有见过其它的这种岩石吧。我无奈地一笑，明知是无稽之谈，为什么心中总存在着一线希望呢？

那石板还在前面，我已经走了很久，它一直在我的视线中，不远离，却也无法接近。这就是酒精的功劳了，我扔掉已经喝空了的酒瓶，定一定神，看准方向继续走去。

然而，我并没有在原地打转，可我就是无法接近那快石板——莫非，在它上面，真的蕴含有什么神奇然而我无法感应到的力量吗？才一用脑，酒意上涌，更加的昏沉。我就这样向着一个方向，迷迷糊糊地走着，也不知道过了多长时间……

等我清醒过来的时候，那块石板早已经从视线中消失了，在我的身边，只有密密层层各种各样高大的落叶乔木。天边已经露出了一线曙光。天哪，我竟然在酒精的驱使下胡乱走了一夜。我在一棵树下坐了一会儿，然后通过阳光和树干上的年轮，看准了南方，一直走下去。

大约当黎明刚刚过去，阳光照满了大地的时候，我已经走到了森林的边缘。这时候，很幸运地碰到了一个旅行者："请问，往卡基拉村怎么走？"

"一直往西。"旅行者的态度非常友好。我谢过他，才走了几步，他突然又在后面叫了起来："建议你的方向稍微往北偏一点，这样黄昏的时候就可以在图伊萨尔村过夜，明天一早还可以搭驿站的马车……"

我愣住了："卡基拉村……距离这里还有多远？""不太远，"旅行者笑着说，"明天一早在图伊萨尔搭上马车，走两天就能够到了。"

我完完全全愣住了……

三天后的黄昏，我回到了卡基拉村。当夜，再次喝得醉醺醺地去找那块

神秘的石板。我在石板上面睡了整整一夜，什么事情都没有发生。第二晚、第三晚，仍然如此，这使我不由怀疑那一晚的奇遇，是另有其它神奇的原因所致。连续三天的大醉，使我的面色变得铁青。走在村中，村人都用疑惑和警惕的眼神望着我，似乎我立刻就会因酒精的积聚而疯狂，放火烧他们房子似的。

我没有时间再等下去了，我必须赶往艾尔帕西亚，去会我的同伴们。付清房钱以后，我上了路，村人们也都似乎长长地松了一口气。

在途中度过了新年，一月十日，我准时进入艾尔帕西亚——被称为“无法者的天堂”的城市。这座城市在鲁安尼亚东方，据说没有穷尽的龙之沙漠之入口。进入沙漠后不久，就可以看到一片广大的绿洲，然后就是这座奇特的城市。

这是一个没有秩序而又天然秩序井然的地方。各国，甚至各种族的亡命者汇聚于此，他们选举出五人议会来管理城市。议会的管理条文非常简单，即不保障外来者的生命和权力，而禁止一切内部私斗。一个外来者，当你凭籍自己的力量，或者议会及其它高地位住民的认同而成为城市一份子，你所有在大陆其它地方造过的罪孽，都将在此地被遗忘。这是一个唯力为视的城市，但与外界的猜想不同，它非常和平和安乐。

进入城的西门，我遭遇到无数亲切的目光。艾尔帕西亚因为其住民的属性，历来就是雇佣兵的主要聚集地，而马克涅斯，曾经就担任过五人议会之一的人类议员——虽然知道我是他徒弟的人并不多，但在这里，半数以上的住民都认识我。

走进约定的地点、城北名为“我们胜利”的酒吧，我一眼就看到了被人们簇拥着的斯威特。几乎同时，斯威特也看到了我。他满面红光地扒开人群，向我冲了过来。

我们拥抱，然后再次被人群淹没。“希格，斯威特他……”有人在叫，但被斯威特打断了他的话：“闭嘴，我有更重要的事情要和头儿说！”

“什么？”“头儿，你太伟大了，”比我高半个头的斯威特，好象想要把我抱起来，“你知不知道在玛多伊娜平原上，咱们一起干掉的那个魔法师是什么人？”“那个擅长雷电魔法的？他是……”“他就是元素魔法师克利根·萨多瓦呀！早知道咱们应该要求更多的酬劳！”“就是那个据说最有希望成为新的大魔法师的克利根·萨多瓦！被称为‘雷神’的那个人？”

边上喜欢起哄的人们开始高呼：“没有职业的希格干掉了元素魔法师克利根·萨多瓦！他是个天才！万岁！万岁！”我挥挥手，制止他们胡言乱语。“我们在祝贺你呀。”“想祝贺我就取最上等的勒度酒来，空口嚷嚷能让我高兴吗？”

酒很快送上来了，斯威特拉我坐下，我们干了一杯。“这一杯是祝贺你的，头儿，”斯威特帮我把杯子斟满，“第二杯要你敬我，祝贺我……”“哈哈，”我猜到了他要说什么，举起杯子来，“遵命，元素魔法师斯威特·哈克先生。”

斯威特把酒一饮而尽，整张脸都泛着红光：“我通过了，那么艰难的测试，我一次就通过了！去年一年，一共只有两个人晋级为元素魔法师，一个是我，一个是鲁安尼亚的斯库里·亚古——你猜他的任务是什么？是进到紫森林去取紫月草！鲁安尼亚还在安排这种简单到好象儿童游戏一样的测试，我看很快魔法王国的头衔就要让给我的祖国托利斯坦了。”

“是吗？”我本人并不赞同斯威特的观点，不过对于一个半醉的家伙口出狂妄之言，也并没有什么反感，“给我谈谈你的测试？”

人们再度围了上来：“斯威特——啊不，现在是哈克先生，他一直不肯说呢，要等你来再讲……”斯威特站起来，摆摆手示意人群安静，然后清清嗓子：“这项测试任务，从两年前公布以来，一共有十四个见习魔法师去尝试完成，结果死了十二个，另外两个重伤。你们也许不知道，两年前托利斯坦的北方出现了一个野蛮的兽人部落——大概是从兽人领地或者别的地方迁来的吧。他们的首领叫做彼特，传说是兽人王刚哈克麾下的大将……”

“怎么？他们向托利斯坦进攻吗？”我问道。“那倒没有。据说彼特得罪了刚哈克，带领族人来投奔托利斯坦。可是，人类的世界怎么能够收留兽人部落？不过教皇大发慈悲，对他们的首领承诺，只要交出人质，就可以住到斯莫里谷地去……”“那个连草也不长的荒凉谷地？”“对啊，对待兽人已经算很优待了，可是彼特竟然不同意。要是出动大魔法师或者圣骑士团剿灭他们吧，又怕大材小用被别国嘲笑，反正他们也并没有向城市或者乡村进行侵犯，所以就作为晋级元素魔法师的测试啦。”

我的心底掠过一丝不快，并且发现人群中不多的几个兽人悄悄走开了。斯威特却根本没有察觉，依旧兴高采烈地说下去：“那个彼特真是厉害，低于四十格雷的魔法攻击对他根本无效——这时候，我想起了头儿的策略，我雇佣了两名弓箭手……”

我正想用什么办法打断斯威特的话，突然城南皮具匠彭卡的小伙计分开人群走了进来：“布隆姆菲尔德先生，弗莱先生和侯沃先生要我带信给您，他们说在南门外等着您，请您马上去……”

“那两个家伙要干什么？”被打断话头的斯威特，脸上刹那间闪过一丝不快，“约好了在城里见面的呀，叫他们进来呀。”“他们说，他们不会进城，要布隆姆菲尔德先生……”“不会是把钱全用光了，没脸见人吧？”斯威特“哈哈”笑了起来，“看在是同伴的份上，就出去接他们进来吧——各位先别离开，等我回来继续讲。今晚的所有酒钱，我和我头儿全包了！”

人群欢呼，而我正巴不得赶紧离开，于是立刻站了起来。

弗莱和侯沃是来向我告别的。弗莱呆坐在城墙边，一声不吭；侯沃严肃地轻声对我说：“头儿，我们要走了，我们要去山地国莫古里亚，以后再不会进入有人类居住的城市或者乡村。”

“怎么回事？”从他们两个的表情上面，我发现事态比想象中要严重得多。

“我们的家乡……我们的村庄被毁灭了……凶手是卡兹鲁的部队。人类杀光了我们的族人，我们的母亲……”

“我很难过，可是你……”我按住侯沃的肩膀，“你们不会因为这样就憎恨人类吧……这只是一个偶然事件……”

“不，不是偶然的！”弗莱在边上叫了起来，“我们不是憎恨人类，而是憎恨我们自己！”我茫然地望着他。侯沃喘口气，继续轻声说：“你还记得那场战斗吧，在玛多伊娜平原上，卡兹鲁和尼里安的战斗。多少年来，这两个国家保持势力均衡，夹在它们领土中间的我们的故乡才能够平安无事。这次，卡兹鲁取得了压倒性的胜利，他们进入尼里安，一路烧杀抢掠，我们的村子也……”

我倒吸了一口凉气，我突然明白他们要离开的原因了。“那场战斗，”弗莱在边上又叫了起来，“本来还是会以和局终了的啊，如果不是头儿你……不，如果不是咱们杀死了元素魔法师克利根·萨多瓦的话……”

侯沃弯腰，把一袋金币放在我脚边的地上：“头儿，和你在一起，我们都很快乐。这件事，不是你的错，也不是整个人类的错。错的，是我们兄弟，兽人本来不应该和人类接触太密切的……”

“喂，你们……”斯威特在一边生气地叫着，但被我打断了他的话：“你们……你们想去莫古里亚？进入莫古里亚山地的道路很难通过……”“没有关系，我们会飞……”“褒曼尼尔是一个暴君……”“但，终究和我们一样都是兽人……兽人，就应该和兽人在一起。如果我们知道去兽人领地的路，我们甚至会去投奔刚哈克。”

侯沃勉强地对我一笑，转过身去。弗莱也站了起来，似乎是急于离开我们似的，振起了翅膀。斯威特的脸涨得通红，但不再是先前的兴奋，而是非常生气：“这帮兽人不可理喻！”我推了他一把，示意他不要再胡说八道。

目送弗莱兄弟的离去，我的心，突然间感觉象冰块一样寒冷。虽然他们说不是我的错……可我真的不该对此担负责任吗？！

第九章　亦幻亦真

（希格蒙德·布隆姆菲尔德的心路历程之三）

弗莱、侯沃兄弟的离开，给我的心情蒙上了一道浓重的阴影。但是，在战场上，分离、死亡、憎恨、背叛……诸如此类，都已经见得太多了，我不会因为这件事而长时间沉沦下去的。

正如他们所说，这不是我的错——虽然我并非是完全没有责任。明知道是不义的战争，是驱赶人们——现在还包括别的种族——进入死亡的战争，我不但无力阻止，还要在其中起哪怕很微小的推波助澜的作用。“我们置身在邪恶的战争中，但这并不表明我们本身是邪恶的，”我想起了马克涅斯的话，“在战争中，你可以看到人性最丑恶的一面，但同时也可以看到最高尚的一面。忠诚、勇敢、智慧，等等，这一切都在战争中升华到辉煌的顶点！”

回到“我们胜利”，我要了一个房间，倒头便睡。看到我铁青的面孔，斯威特也不敢再说什么。第二天直到中午，我才缓缓醒来，躺在床上再次整理了一下自己的心绪。“忠诚、勇敢、智慧”，也许我所以继承马克涅斯的事业，是希望能够从这些美德中找到那传说中的心之光吧。

大概是听到我起床的声音，斯威特敲门进来：“头儿，好一点没有？”我点点头：“总之，就当一切都没有发生过吧，我不想再提这件事了。”

斯威特“嘿嘿”地笑——这家伙全无心肝吗？终究弗莱、侯沃兄弟和我们搭伙已经一年多了，就算为了他们族人的死亡，也不该这样无动于衷吧。

“头儿，你有什么打算？”“打算？”我披上软甲，“你又听到什么战争的消息了吧？”“那倒不是。不过最近平安无事，头儿你要是没有什么计划的话，咱们去紫森林探宝吧。”

“探宝？哈哈哈哈，”我不禁也笑了起来，“这种虚无缥缈的消息我从来不感兴趣。有这种精力的话，你还不如回托利斯坦主持见习魔法师的晋级仪式，收入还稳定一点。”

“喂，头儿，你在开玩笑吧。咱们当佣兵的，说什么‘稳定的收入’？”斯威特很知趣地递上来一杯酒，“你先听我把情况详细说明一下。”

据斯威特说来，紫森林在去年九月和十月，两次满月的时候，突然发出奇异的光芒。这种光芒，只有元素魔法师以上才能够察觉得到。在托利斯坦的魔法公会中，有一种猜测：在紫森林的深处，必然隐藏有强力的魔法物体，感应满月再加上其它某种因素，才会产生出如此奇异光芒的。

“是吗？那么也就是说，去年最后两个月的月圆，没有这种奇光出现喽。也许早被人挖走了也说不定。”

“不会的，”斯威特回答我的疑问，“托利斯坦魔法公会的情报力是大陆上最强的，如果已经有人得到了宝物，他们不会不知道。我刚才不是说了吗？宝物要感应满月和其它什么人所不知的因素才会发光，也许那种人所不知的因素上个月并未出现。”

“如果容易得到的话，早就被人取走了不是吗？”我轻轻啜吸着杯中美酒。“头儿，不要轻视咱们两个人的实力嘛，”斯威特拍拍胸脯，“以你的速度，加上我的魔法，连‘雷神’克利根·萨多瓦都不是对手哪……”“那个时候，有弗莱和侯沃……”

“头儿，在咱们这个组合中，你是不可代替的，我马马虎虎也是，他们两个却并不发挥太大作用。这次我杀死彼特时所雇佣的两个弓箭手，就完全可以替代弗莱兄弟，完成远程攻击的任务——就算找不到宝物，拿几棵紫月草回来也足以发一笔小财呢！”

“是吗？他们在哪里？”

“在卡兹鲁——他们很崇拜杀死克利根·萨多瓦的头儿你呢……”

我讨厌卡兹鲁，讨厌它和尼里安两个城邦小国，竟然为了所谓的世仇而征战不休——但这也许，只是因为弗莱、侯沃兄弟两个离开的原因，对我情绪的影响吧。

斯威特所说的“两个弓箭手”，只剩下了一个，他名叫贝德瑞赫·米勒，等级是“见习弓箭手”。还有一个，据说不久前在测试晋升第三级弓箭手的过程中，被狼群给撕裂了……

米勒又介绍了一个人加入，是个实力已经接近见习骑士的侍从，名叫库罗·卡米诺。米勒并不象斯威特所说的：“很崇拜你呢”。我想，他一定以为能够杀死克利根·萨多瓦的，应该是个身高六尺、力大无穷的大汉吧，等级怎么也要是骑士或者战士。

其实，仅仅依靠力量，对魔法师能起什么作用？

我想米勒在见到我以后，一定非常失望，再加上，我因为进入卡鲁兹的领地而心情不好，也懒得和他搭话。米勒只是整天围在斯威特身边，象偶像一样地尊敬和崇拜他——确实，三十出头就成为元素魔法师，的确值得尊敬和崇拜。

走在路上，前面是斯威特和形影不离的米勒，后面是我，还有默默跟在我身边的库罗·卡米诺。据卡米诺自己说，他家里很穷，所以不得不暂时放弃晋级的机会，先出来挣一点钱供养年老的父亲。而斯威特对他们的许诺是：“一路上包吃包住，进入紫森林后，每天五枚银币。如果找到的是财宝，每人可以分得十分之一，如果是魔法宝物，每人可得二十到四十枚金币的报酬。”诱惑力确实相当的大。

卡米诺比我小一两岁，是个老实和寡言的人，穿一身据说是祖传的旧甲胄，骑匹老马，佩着四枚银币一柄、随处可以买到的长剑。“别看他这个样子，对他的实力您绝对可以放心，”米勒曾经对斯威特说，“我因为和他是同乡，所以最清楚不过了。”

翌月十二日，我们进入了紫森林。

高大的落叶乔木中间，长着许多名为“精灵之吻”的浅紫色灌木——也许这就是“紫森林”名称的来源吧。作为精灵森林在人类世界的延续，如果不是内藏有特异的魔法宝物，也许不会这样神秘吧——据说没有人能够进入它的深处。

“柯布林不难对付，要当心的是狼人，”斯威特在前面边走边说，“传说中，狼人只在月圆之夜变身并拥有无穷的力量，而实际上，接近月圆的从十三日到十七日，他们都很强大。”

米勒很崇拜地望着斯威特。斯威特顿一顿，继续说道：“根据三百年前的大魔法师内格兰罗特阁下所著《魔法之来源》一书，他推测月亮是具有相当魔法力的神的宫殿。神在每月的十三日到十七日，会离开月亮到太阳上去巡视，这样月亮宫殿本身的魔力没有制约，就会发散出来，影响地面上的生物。狼人只是一种特例而已，大家都知道，狗在月圆时会整夜嚎叫，许多疯子在月圆时发病……诸如此类，都是月亮魔力的影响所致。”

“哈克先生，您真是博学呢。”米勒听得很认真。

“哈哈哈，这都是《魔法之来源》书上写的呀——当然，这本三百年前的古书，不是很多人能看得懂的。”

“喂，斯威特，”我怕他太过得意，会放松了警惕性，“你猜想敌人会从哪个方向出现？”

“什么，头儿？”听到斯威特称我为“头儿”，米勒有点敌视地瞪了我一眼。“我是说，如果敌人从你面前突然出现怎么办？作为一个整体，互相靠拢一点，我和卡米诺分走在你们前后比较好吧。”

“果然不愧是头儿。”斯威特非常赞同。卡米诺低声说：“我在前面吧。”催马走到了两人的身前。

“出来了！”米勒不愧是弓箭手，感觉非常敏锐。他的话音才落，卡米诺已经一剑砍翻了一个柯布林。“哈哈哈哈，”米勒笑起来了，“我没说错吧，这小子很厉害呢。”

已经深入森林小半天了，夜色逐渐降临，隐约的一对对暗红色小眼睛出现在前方。米勒搭弓放箭，立刻一对暗红色熄灭了：“来吧，我带了足够多的箭支呢！”

当夜，又杀死了十来只柯布林和一个狼人。我们在林间找了一小块空地，生起篝火，然后轮流值夜，好好地休息了一晚。

黎明时再度启程。斯威特不时停下来，向天空做几个奇怪的手势，然后修正前进方向。“我感觉到了，”中午的时候，他突然异常激动地大叫了起

来，"紫森林的魔力，就在前面，大约只有半天的路程！"

米勒的精神也开始亢奋："那咱们加快脚步！"他大步流星向前走去。"喂，"我突然觉得这个家伙真是很烦，于是在后面叫他，"不要以为白天就不会遭遇敌人，还是谨慎一点，保持队形的好。"

"害怕吗？你害怕就慢慢在后面走好了。"米勒才刚反驳我，就被斯威特喝住了："贝德瑞赫，你用什么口气和头儿说话？！"

米勒转过身，面孔涨得发青："我不明白，哈克先生，您为什么要害怕这个家伙，这个连职业也没有的家伙！杀死克利根·萨多瓦的，是您的力量，而不是这个胆小鬼？您不明白吗？您被他欺骗了！"

"贝德瑞赫，"卡米诺纵马上前拉住他，"咱们只是受雇的，别多事。""我是因为哈克先生才肯到紫森林来的，我只听哈克先生的话，而不是这个家伙！"

"够了！"斯威特大喝一声——虽然在我的印象里，他还从没有这样对别人怒吼过，"你听我的话？我的命令就是所有人都得遵从头儿的意思！你们这些没有见过大场面的家伙，你们会懂得战场上怎样的能力才可以使人心悦诚服地跟从吗？！"

"我知道，我知道，就是这家伙所会的骗术吧……"他们只顾争吵，一点也没有意识到危险正在接近。我追寻着耳中出现的微弱声响，突然一松马缰，向米勒冲了过去。

一钉锤，敲碎了突然暴起在米勒身后的一个狼人。嘿，这家伙，天还没有黑就敢出来活动，他的力量只有全盛时期的四分之一。我正得意地想着，突然后背一阵灼痛。

应用在战场上得来的经验，我立刻明白了这灼痛的原因和来源。我从马上摔了下来，缓缓转过头去，心中充满了愤怒，望着斯威特。"头儿，这、这不是我……"斯威特满脸的惊慌。

"是吗？你是说咱们附近还有一个能够使用四十格雷火焰魔法的魔法师喽？"我对斯威特长时间的不满突然一起涌上心头，"你为什么不加到五十五格雷？你能办到的不是吗？那样就可以一下子把我干掉了。"

卡米诺面色苍白："误会，这是误会吧。"斯威特在我的逼视下后退了一步，摆好一个防御的姿势："头儿，你了解我的，真的不是我，不是我……卡米诺没有看到，贝德瑞赫应该知道的——贝德瑞赫，你告诉头儿，不是我干的！"

米勒站在我的身边，一步步向后退去，同时慢慢从箭壶里抽出箭来："是的，我看到的。虽然刚才一霎那，我也以为你要袭击我，但……不是哈克先生，真的不是……"

我强撑着站起身来："真的不是吗？那你为什么要后退，你为什么要抽出你的箭？"我感觉后背仍有火在燃烧，但我的心中更有火在燃烧："你不是一直看不起我吗？你不是认为我只是一个骗子吗？好啊，我再给你一点时间，你仔细计算自己的射程和风向吧，看看能不能射得中我！"我用自己感到奇怪的阴冷语调讽刺他。

"别这样，头儿，"斯威特在一旁哀求，"大家都放下手里的武器，好好澄清一下误会不好吗？""笨蛋，"我冷笑，"你看你找了些什么人啊，如果他刚才好好配合的话，我早被你们杀死了。果然无能的人也只能找到无能的人呢——如果弗莱和侯沃在，你们根本不可能得手的！"

"不要，不要提他们！"斯威特歇斯底里地大叫，"他们离开难道是我的错吗？！"就在这时候，只听见米勒大叫一声："不要啊！""嗖——"的一响，我眼角的余光，突然看到卡米诺捧着中箭的胸口，缓缓倒了下去……

"啊——"我怒吼一声，挥动钉锤向米勒扑了过去。

战场上残忍的厮杀，反而养成我冷静到近于冷酷的性格。六年前的"白夜"那一仗，马克涅斯被托里斯坦皇家骑士团团长奥斯卡击倒的时候，我立刻毫不犹豫地强迫部属们随我突围而逃，直到战争结束才去寻找马克涅斯的尸体。为此，部属们骂我"忘恩负义"、"冷血动物"，纷纷舍我而去。但是我并不后悔，因为我确信自己的做法是正确的，并且我知道，马克涅斯一定会在地下微笑，称赞我："干得对，孩子！"

战场上，我看到过许多人在身边倒下，有敌人，有同伴，有朋友，也有我的老师。但我从来没有因此而改变自己的冷静，否则，就不可能从无数次的枪林箭雨中生存下来，并获得最终的胜利。

然而，现在为了一个相识不久的库罗·卡米诺，我竟然失去了自己的冷静。我感觉热血冲上脑门，惊诧、烦躁、愤怒和痛苦，完全迷失了自我的个性。

"头儿，不要……"身后电光大作。我在扑击过程中，及时避过了两道闪电："好啊，你们两个一起上吧！"

虽然在丛林中风一般疾奔，左右穿插，接连躲过数支羽箭和十来道电光，然而，背上的伤口妨碍了我的速度，更重要的是失去了冷静的判断后，必然无法再正确发挥自己本身的能力。突然眉心一阵巨痛，我眼前一黑，差点栽倒。刹那间，等我神智清醒，强撑着睁大眼睛的时候，米勒那惊骇扭曲的面孔正好出现在眼前。我用力挥下钉锤，鲜血和脑浆立刻溅了满脸。

"不！"身后是斯威特的惨叫。我听到他的声音，似乎是本能地顺势把右臂挥了半个圆圈，钉锤脱手向后飞出。

顷刻间，森林中沉寂了下来，惨叫声、箭支破风声、雷电击中树木的声音，全都消失了。我无声地跌倒在地上，伸手去摸眉心——那里，竟然牢牢钉着一支两尺多长的羽箭！

我用力想把箭拔出来——虽然知道拔出来必死无疑——但是只换来难以忍受的剧痛，和神智的逐渐模糊。"混蛋，再用点力气，把我一箭射死不好吗？"我没有力气站起来了，只好缓缓地、无目的地向前爬去。爬一阵，再拔额上的箭；拔不动，再爬一阵……黑暗慢慢降临，我感觉到刺骨的疼痛中，夹杂着无尽的恐惧和寒冷。

爬着爬着，我的眼睛已经几乎看不见什么了，但是突然间，我看到了一双脚。是的，那是人类的脚！我强自挣扎着抬起沉重的头颈，我看到一个白须及腹的慈祥的老人，慢慢弯下腰来。

那老人伸出右手，轻轻抚上了我的额头——我感觉一阵清凉涌上眉间，剧痛突然消失了。但是同时，沉重的睡意突然袭来。我闭上眼睛，沉沉地睡去。

醒来的时候，天色已经黑了。我摸摸眉心，再摸摸腰间，突然意识到一切都不是真实的。

眉心不但没有羽箭，没有疼痛，连丝毫的伤口或者伤疤也没有——如此神奇的治疗魔法，在这世界上根本就不存在。更重要的是，钉锤仍然挂在腰间，虽然记忆中，是已经脱手扔出，打倒了斯威特的。

就象平常从噩梦中醒来，惊悸还在心头，但很快就能分辨出这不过是个梦而已。然而，这次却并不是梦——

我从指间燃着一点小小的火焰，打量自己和四周。是的，我的身上没有丝毫血迹，但是却到处污迹斑驳，沾满了尘土和落叶，而且在我身后，分明的有一道杂乱的痕迹，一直延伸到远方。

我，确实是爬到这里来的！

这一切不是梦，这一切都是幻觉。不，不仅仅是幻觉而已。回想仍然清晰的每一个细节，我突然发现自己当时的心情，不，应该是每一个人的心情，处在一种绝对不正常的状态。我失去了自己的冷静。平常即使喝醉以后难以控制自己的行动，也仍然能够控制自己的心智，但是那时候，我的心智紊乱了，我心中充满了从来没有过的愤怒和仇恨，还有杀戮的渴望。

我又一次感到了恐惧。这个世界上，最可怕的就是不可知的事物，包括死亡后的世界，还有这次幻觉。这次幻觉，比死亡更为可怕，因为我突然发现当时的我，似乎并不是我！我是谁？我自认为代表了自己的心智竟然背叛了自己！

一个人，只有当他具有灵魂心智，意识到自己存在的时候，他才真的存在——我一直这么认为，但是，当所谓的灵魂心智已经不属于自己的时候，哪怕只是短暂的一瞬间，他还保有自我吗？他不是我，他是谁？！

还有那个老人。任何梦境或者幻觉应该都是有所本原的，应该都是平日所见所思的一种扭曲。可是，我从来没有见过这个老人……不，我从来没有见过这样的老人，他是从何处进入到我的思维中来的呢？

我不敢再想下去了，我也不敢再去寻找斯威特他们的尸体或是仍然存活的踪迹。只是奋力向外狂奔，用最快的速度逃离了紫森林，然后无目的地向南走，向远离紫森林的方向走去……

半个多月后，我离开鲁安尼亚，进入盖亚的领地。我的心情已经平静了，但是仍然不想或者是不敢回头。这一天，进入坎德培城堡，那是盖亚的一个伯爵领地。

城堡主楼前的广场上，围着许多人，有一个吟游诗人正在歌唱。他所唱的，正是约五十年前的"七玫瑰之战"。

那是盖亚和托利斯坦之间的一场著名战役，托利斯坦最后赢得了战争的胜利。在盖亚国内竟然吟唱歌颂托利斯坦胜利的歌曲，似乎是件很可笑的事情。但是想到作为宗教圣国的托利斯坦长时间拥有人类世界中最高的君主名号，而盖亚和鲁安尼亚的统治者只敢称王而已，也就不奇怪了。

何况，坎德培向来是盖亚国内离心力最强的数块贵族领地之一。

我侧耳听那歌声——

……托利斯坦最伟大的骑士，教皇法袍上最鲜艳的绣花，

麦克特尼大人啊，他的速度好象猎豹一样。

趁着黑夜他进入平原，在这连精灵都熟睡的夜晚，

天幕上没有星辰也没有月亮，只有"豹王"才看得清敌人的营帐！

举起了神圣的长剑，顷刻间黑夜变成了白昼，

因为无数火箭射向敌方……

听他唱到"弓箭"，我的眉心似乎又有点隐隐作痛。当然自己也明白，这完全是因为那段经历对心理的影响。我分开人群，匆匆向外走去，就在这时候，一个声音突然问道："希格蒙德·布隆姆菲尔德先生？"

我抬起头，认出那是城主坎德培伯爵的一名执事。

"见到你真是太好了。你的同伴呢？加入我们作战吧，报酬优厚呦。"

"战争？"盖亚又要和谁作战呢？我突然想到了金·斯沃。

这是盖亚历三二七年的三月十五日。

第十章 在卡基拉村

（金·斯沃·盖亚的心路历程之四）

新年酒会结束以后，我毫不停留，立刻离开赫尔墨那使人窒息的沉闷空气，带着希尔维拉和奥莉亚丝，向南方进发。

"听说新的潘男爵和殿下关系很好是吗？"奥莉亚丝还从没有见过潘呢。

"是啊，你不知道他的外号叫作'斯沃的影子'吗？"希尔维拉回答，然后转过头来问我，"三月一日才举行继承仪式，殿下为什么这么早就要出发？"

"早吗？旅游的时间还是打充裕一点好吧。"

"旅、旅游？！"

看着两个美人惊诧的目光，我不由有点好笑。她们早应该料到我会是这种打算的呀——"首先呢，第一站是卡基拉村。"

"卡基拉村？那只是一个小村庄而已，也没听说附近有什么旅游胜地呀——而且又偏离主路，去的话要绕很大一个圈子。"希尔维拉奇怪地问。

"啊啊，我知道了，"奥莉亚丝故意撅着嘴，"一定是听说那里有什么绝世美女吧……"

"绝世美女就在眼前啊，"我微笑着轻抚奥莉亚丝美丽的面庞，"宝贝儿，这次你可猜错了。"

半个多月以后，我们终于来到了位于东方山脉南端的卡基拉村。

"这样的地方过去竟然会是一国之王都，真令人难以想象啊。不管从什么角度看过去，都不过一个平凡的小村庄而已。"

"也不尽然呀，奥莉亚丝。你看那里，普通的乡村旅店，墙上是不会挂着油画的。"

"就算是这样，如今这地方也只是个小山村罢了，到底它有什么地方吸引咱们王子殿下的大驾光临呢？"

"既然过去是王都，一定会有些珍贵的宝物留下来，我想殿下是听说了某些传闻，想来探险寻宝的吧。"

"我还是认为，会引起殿下兴趣的，绝对不是宝藏而应该是美女的传闻才对。"

我听着她们两人的对话，不由哑然失笑。这次她们还真的猜错了。我来到卡基拉村的目的既非宝物也不是美女，而只是单纯地想看一看当年位于盖亚边境的小国，如今变成了什么样子。说实话，当我刚进入这个村子的时候，还真产生了一点沧海桑田的感触呢。不过，多少有些意外，好歹也曾是一国之都的所在，如今竟没落到如此残破和狭小。但至少还是有一点值得欣慰：村子里起码还有一处象样的酒吧——就是我们现在所住的旅店的一楼。

"喂，"我从躺椅上直起身来，"我要下去喝两杯，你们就在这儿呆着吧。"

"又要去喝酒？"奥莉亚丝问道，"晚餐时喝得还不够多啊？"

"否则有什么事可做？"我反问，"总不能象农民一样日落而息吧。"

我看到希尔维拉和奥莉亚丝按例交换一个"真拿他没办法"的表情。

"是不是酒吧里有漂亮的女孩啊？"奥莉亚丝质问，"不然干吗不带我们一起去？"

"可不要乱惹事啊。"希尔维拉微笑着提醒。

我笑着摆了摆手走出客房，之所以不带她们去，倒不是因为要找女人，只是想喝上两杯后出村去散散心。她俩若在身边，一定又会劝阻说"您是王子殿下呀，要远离危险之地，不要四处乱跑"之类的话吧。

下到一楼，酒吧里还真是热闹，看起来象是旅人的酒客很少，多数都是本地人，想必这是此地作为王都时留下来的习惯吧。我要了一瓶勒度酒，在张靠墙的桌旁落座。还没有喝完一杯，一个矮小的青年男子端着酒杯凑了过来。

"您好，可敬的先生，可有荣幸与您共饮两杯？"

看上去是个油滑的家伙，但并不招人反感，我请他在桌旁坐下，这个人喜形于色地表示感谢。

"您真是个友善的人呢，我是本村首屈一指的魔法学徒，而且经常为外来的贵客充当向导——看您那高贵的气质，一定是位贵族吧？"

"好眼力，我是来自王都的佩齐欧斯·安布洛法尔特克豪森子爵。"我随口诌了一个拗口的假名，这对被迫熟读贵族谱系的我来说，真是轻而易举的事情。

"原来是子爵阁下，真是幸会呀，您一定是知道卡基拉村当年的盛名而前来观光的吧？"

"是啊，说起来，向导先生，这里都有些什么名胜古迹呢？"

"您算问对人了，卡基拉村实际上有着许多伟大的遗迹呢，只不过多数不为世人所知而已。"

"说来听听？"

"您这样的贵人，一定听过那首著名的叙事诗《瓦兰纳尔》吧，那诗里唱的几千年前魔贵族拉斯帕尔·方塔里亚为人类造起的桥，其中一座的旧址就在这村外吧，只不过……现在桥已经没有了。"

"没有了？……那么还有什么？"

"您知道莎蒂娅吧？"

"传说中的魔女莎蒂娅……我父亲年轻时曾见过她，而且还曾经得到过她的馈赠呢。"我信口开河。

"是吗！那么您的家族可真幸运啊，那位永葆青春、不老不死的魔女行踪飘忽，即便是王公贵族，也很难有人能一睹芳容呢。"

"哈哈哈哈，是吧。"我一边喝酒一边笑。

"那位莎蒂娅也曾在我们村里住啊，不过……也已经是快一百三十年前的事了，可惜她的故居没能保存下来。"

"喂，到底有没有现在尚存的景点啊？"

"当然有啊！在村外两里左右的地方，有古魔法使安德鲁斯的神秘遗迹呢！只要您愿赐一枚银币的向导费，我就带您去一趟如何？"

"安德鲁斯的遗迹……"我重复了一遍，忽然想起，布拉德曾经告诉过我，他前几年为了晋级元素魔法师而周游各地进行修业时，曾在某地见到过所谓"安德鲁斯的遗迹"。但他认为那不过是一处平平无奇的地方，只因为有着特殊的地质风貌，而被一些贪财的村民用来骗钱而已。

"就是这个小子吗……"我暗忖着，这家伙八成是看我象个不学无术而又喜欢猎奇的富家少爷，而打算从我身上刮点油水吧。哈哈，真要那样的话，正好借此机会为前此的上当受骗者出出气——这也马马虎虎算是侠义行为吧。

"好，我去看看。"我一边想着，一边向那小个子点点头，只见他眼中似乎闪过一丝狡猾的笑意。这个利欲熏心的滑头，一定以为又能骗到一笔好处费了吧！我跟着他，离开了村庄。

说是两里地，可走着去还真不近，一路上小个子口若悬河地向我不停吹嘘，内容从他家族的光荣历史到这个村子附近长眠着多少伟大人物应有尽有。虽然听起来都是些漫无边际的胡扯，但他的口才还真不错，况且听这些荒诞不经的故事，总比在赫尔墨听科德莱尔之流说教要有趣多了。终于，小个子停下了脚步，我看到一块光滑的石板出现在眼前。

"就是这里了，阁下。"

必须承认，这是一块很特殊的石板，其光洁平整实在不象是纯天然的东西。不过，要说这玩意儿就是古魔法使安德鲁斯的遗迹，可实在有点太过莫名其妙了。

"就是这块石板吗？"我一边问，一边把手放在石板上面，但是，一丝一毫的魔力反应也感受不到。

"没错，这就是安德鲁斯阁下留下的遗迹啊。"

"真的吗？真的很壮观呀！"我故意装出欢呼雀跃的样子，"那么，向导先生，现在就请你开始解说吧。"

"解说？解说什么？"

"这块石板……啊不，大魔法师安德鲁斯的遗迹，它的详细来历呀。譬如说，安德鲁斯阁下是哪年哪月留下这处遗迹的？盖亚历或者魔兽历都可以，我会换算。"

"这个……"小个子挠了挠头，表情有点尴尬，"具体的时间我可不清楚，应该是在大约一百年前的事情吧。"

"这样啊，"我假装出一副失望的表情，"也不要紧，真正的古迹，年代久远不可考察也是常事——虽然一百年就不可考了有点奇怪。那么，你就讲解一下，这是一处怎样的遗迹呢？"

"怎样的遗迹？"小个子不明白，"遗迹就是遗迹呀，边上有木牌写着呢。"

"我的意思是说：这里是不是安德鲁斯布设魔法阵的地方？"突然发现，捉弄这个骗子，不但是正义之举，本身也很有乐趣呢。

"这个嘛……好象……不是吧……"

"那么一定是他打坐修炼的地方吧。难道他就是在这里突然感悟到了古魔法使的能力？"

"好象没有这样的传说……"

"啊，明白了，"我恍然大悟似地右拳一擂左掌，"一定是安德鲁斯在这块石板上睡过觉，或者打过盹，起码是走累了歇过脚……"

小个子哪怕是个纯粹的傻瓜，这时候也明白我其实是在捉弄他了："阁下，您是根本不相信是吧？"

"你总得说清楚它的来历，才能让我完全相信呀。"

"是这样，"想不到这小子还挺有耐心，"我祖父告诉我说，安德鲁斯阁下曾在我们村中出现，并且留下这块石板……这应该是个魔法阵或者别的什么魔法道具吧。"

"你是魔法学徒？"

"是的，先生。"

"那么你有没有试过感受上面的魔法力呢？"我笑着拍拍小个子的肩膀，作出非常友好的姿态，"什么也感受不到是吧。这样的遗迹很难让人相信呢。不过没有关系，我有一个好办法。"

"请您赐教，先生。"

"你隔三岔五，自己往里注一点魔法力进去，不就行了吗？反正谁都不清楚安德鲁斯的魔法波动究竟是怎样的。"

"可是……先生，那是骗人呀。"小个子皱着眉头回答。

"哈哈哈哈，"这样讽刺他，小子竟然不翻脸，真是好涵养，"你不愿意就算了——谢谢你的指引，我该回去了。"

"我陪您回去，先生。不过，请您惠赐那一枚银币。"

"银币？"我装傻，"什么银币？"

"导游费呀，咱们说好的，先生您忘了吗？"

"说好过吗？"我在心中狂笑，"我怎么不记得——不会啊，你不过带我来这里看遗迹，什么解说也没有，就要一枚银币？如果事先说好，我就不用你领路了。"

"可是您……"小个子有点着急，"是您要来看的不是吗？我帮您领路，总有跑腿费吧。"

"这个遗迹村里人都知道是吧。我随处可以打听，为什么要花钱找你带路？你可不要以为我老实可欺，就妄图讹诈！"哈哈，老实可欺这种字眼竟然用来形容自己，我可真是个超级华丽的喜剧天才呢。

小个子的面孔涨得通红："你、你……我从不骗人的，更怎么会讹诈你……"

"咦？你真的不会骗人吗？毫不可信的遗迹不是骗人吗？"我继续非常平静地刺激他。

"请不要侮辱我，"小个子显然有些恼羞成怒了，"我知道您不大相信……很多外来的人都不相信。但卡基拉村人是绝不会诳骗别人的，我也绝不会靠骗人来挣钱！"

"哦，是这样，那么为了避免你变成讹钱的骗子，我只好不给你那枚银币了——本来看你可怜，我有点动心想给呢……"

"你想不支付我应得的酬劳，还要诬蔑我是骗子吗！"小个子喊道，"真要和我动手的话，只怕被教训的反而是您哪！"

"动手，好啊——虽然我一贯性格温和，可是还真不怕无理取闹的家伙呢。"我决定要好好教训他一顿。

"别、别小看我啊，"小个子并没有退缩，"你这种贵族的公子哥真要动手，可未必能打倒我哟。"

真是让人又好气又好笑，这家伙看到我衣饰华贵，便把我跟那些无能的贵族子弟当成同一类人。不过，也怪那些家伙太不给贵族争气，才会令百姓有这种印象吧。我懒得再跟这个家伙多废唇舌，抬臂拔剑在手，双手握住剑柄。

"你真要动手吗？"小个子边喊边向后一跃，同时右手举起，一团鲜亮的火焰向我迎面扑来。不过这种程度而已，我挥剑一挡，火焰立刻被弹开老远。随即我前跨一大步，用剑脊狠狠拍在小个子的肩膀上。

小个子呻吟一声，倒在了地上。

"嘿哈哈哈哈，认识到自己的软弱了吧！想和我作战，你的实力还差着一大截哪！"

我带着轻松快乐的心情回到旅馆，因为实在，觉得这件事很有趣也很痛快，索性又要了一瓶酒慢慢喝着。刚才打败小个子那一招是列文·玛特勋爵所授，要是他看见，一定会称赞我赢得漂亮吧。不过，当然不能让他知道我去和平民百姓动手，否则可要挨上好一顿数落了。

对了，如此说来，也不能让希尔维拉和奥莉亚丝知道这件事啊……这么想着，似乎这件所谓"义举"也并不很光采。正在这时候，酒吧门"砰"地一声被踢开，一群人闯了进来，为首的正是刚才被我打倒的那个小个子。他竟能在这么短时间就恢复活动能力，倒是比我想象中强悍多了。

"就是这个家伙，不给钱还打人！"小个子指着我叫道。立刻，那群握着铁铲、木棍、镐头、钉耙等诸如此类器械的村民们，就一拥而上，把我围在了中间。

想不到事情会闹大。我怕是不怕，可多少有点烦心。正想拔剑，突然人影一闪，希尔维拉和奥莉亚丝出现在酒吧中，拦挡在我的身前。所有人还都没来得及作出任何反应，她们就一齐出剑，当当两声，打掉了两个村民手中的器械。

"无礼的家伙们，"奥莉亚丝喝道，"竟然胆敢冒犯王子殿下！"我看到希尔维拉和她一样都没有完全穿好衣甲，想必是被骚动吵醒，匆忙跑下来的。

"什么？你说他是什么人？"小个子诧异地问道。

"站在你们面前这一位，正是盖亚王国的第一王子，金・斯沃殿下！"尽管聪明的希尔维拉连打眼色，奥莉亚丝还是冲口报出了我的名字。

"王，王子殿下……"

"尔等持械威胁王室成员罪过非轻，还不快快把手中的凶器放下！"

村民们一时吓昏了头，全都愣在那里。突然不知道谁先动的，哗啦一声，全酒吧里的人——包括无辜的酒客和服务生——竟然都跑了个干净。

"啊呀，真是丢脸啊，"我赶紧招呼希尔维拉她们，"快收拾东西，咱们赶紧逃吧。"

"逃……"

"终于到了！"

当沙思路亚的城郭映入眼中时，我长长地舒了一口气。一路的鞍马劳顿，比想象中要累得多。尤其是在卡基拉村那场胡闹以后，禁不起她们一再追问，被迫说出了缘由，把二女气得够呛。

"唉唉，本来想留下一个神秘武勇的贵族传说的，结果被你们搞成金・斯沃王子无耻行径之例证了……"

"您还好意思说？！"记忆中，奥莉亚丝还很少这样对我吼叫过，"不给钱还要赖打人——您即使不在乎王室的脸面，也该关注一下自己的脸面呀！"

从那以后，奥莉亚丝接连生了好几天的气，我还得跟她陪着笑脸，搞到身心俱疲。现在我最大的希望，就是在潘府邸的舒适客房中好好睡上一觉。

也许是错觉，这里的官员和侍从好象比王都那些人做事更周到更有效率。在我报出自己的身份后，执事官一面令人通报潘，一面亲自引我前往男爵府。我注意到无论是城门的士兵还是接待的随员都十分随和而不失礼仪。与我同时入城的一名普通旅人虽然身份低微，士兵们也十分客气地对其进行询问。这种情况在王都赫尔墨是绝对看不到的。在我暗自寻思之际，已行至男爵府，年轻的男爵正在那里跪地迎候。

"大驾光临，真是荣幸之至，殿下。"

"咱们就别打官腔啦，老弟。"我和潘并肩向府中走去，"这一路实在好累，早知道就用魔法阵传送过来了。"

"殿下在路上东游西逛，一个多月的路程用了将近两个月，可纯粹是自找苦吃啊。"

"咦，你怎么知道？"

"您的朋友魔法师亚古先生在王都听说您到这儿来，便算着时间跑来找您，结果等了好些天啊。"

"斯库里，"我高兴了起来，"他也来了吗？"

"亚古先生就住在我府邸旁边的馆驿，派人去请他来吧？"

"不用，我亲自去。"

"你这个白痴王子怎么会这么慢！"西儿一见面就叫了起来，"让我们等了大半个月！"

"闭嘴！"我几乎忘记了这个家伙的存在，可真是失策，"你这只飞虫真该去补习一下礼仪！"

"我只对值得尊敬的人使用礼仪啊！"

"亏你还是魔法水晶的精灵，简直玷污了那优雅高贵的水晶啊！"

"你说什么？！"

"拜托你们，怎么一见面就吵啊！"斯库里好不容易才说了一句话。其实在我心里，倒不讨厌和西儿进行这种没有意义的争吵，相反还有种莫名其妙的亲切感。也可能任何事成了习惯后都会带来这种感觉吧。

就这样，我和斯库里一起在潘的府邸住了下来，接连数天的闲适生活，令我感到这里实在比赫尔墨好得太多了。在这里不仅看不到科德莱尔子爵之类讨厌的面孔，而且还可以每天去和潘畅饮美酒——如果斯库里也喜欢喝酒，那就更完美了。

沙思路亚这座城市，给人的整体气氛真是十分舒服。除了温暖宜人的气候，还有着淳朴的民风及安定的秩序。奥莉亚丝不顾我的反对，跑去海边晒太阳搞到肤色发黑，而斯库里则为了能在男爵府的藏书室翻阅到许多珍贵的典籍而兴奋不已——终于，到了潘领主继任仪式的日子了。

对于这种按惯例举行的仪式，我自小就参加过太多了，已经到了腻味的程度。但参加这次仪式则使我产生完全不同的心情。首先，因为这是我至交好友正式得到他应有财产领地的日子；另一原因便是年青的潘出于和我同样厌恶繁文缛节的性格，将仪式简化到了无法再简化的地步。最使我感觉到与众不同的，是沙思路亚的过半数领民们，自动加入了对潘的庆祝行列——这简直是盖亚立国以来从来不曾出现过的场面。对此，直到次日我和斯库里一起用餐时，仍交口称赞不已。我相信，潘将成为盖亚王国当代领主中，最出色的一位。

"好啊，我们要好好欢庆三天！"看上去，斯库里的情绪也很高涨。

"三天怎么够，我要在这里多留三个月！"我跳上桌子大叫。

然而，奢望很快就被打破了，我的人生历程突然间有了巨大的转变。那么快就必须作出如此重大的抉择，实在让人始料不及…… （待续）

《生命》是一部非常不错的魔幻小说。

目前，在国内虽然曾经有不少爱好者撰写过类似题材的作品，不过多数来讲都比较缺新意，或是向单一的题材靠拢。《生命》可以说是国内第一部纯粹意义上的魔幻小说，其中浸透了非天工作室创作人员们的汗水！

另外，以《生命》为主题的专题网页也开通了，上面登载了许多有关《生命》的资料和图片，而且还在举行募集村民的活动，如果你有兴趣可以前去一观。

（《生命》网址～http://sikuli.yeah.net）

《生命》大百科全书

Ⅱ. 拉尔夫大陆职业总览



在拉尔夫大陆上，由于魔法研究和战争的盛行，致使许多人成为这些方面的专业技术人才。当这些人达到一定数目时，对他们的管理和能力认定就成为了非常令人困扰的事情，于是各种各样的公会相应产生了。在最主要的魔法和战士两大公会体系所开设的学校中，每种职业都有着自己的等级。根据工作的差异，公会至今为止共认可了五种职业——骑士、战士、弓箭手、魔法师和魔法剑士。这五种很有市场的职业，在托利斯坦、盖亚、鲁安尼亚三大国的王都，以及自由都市艾尔帕西亚、及其它的大城市中，都可以找到相应的公会报名、领取任务和在公会学校中学习。但要注意，在某一城市的公会中报名以后，只能进入此处公会开办的学校中学习，升级任务也必须从此处公会中领取。

第一部分　正统职业



哈维尔骑士公会：教皇国托利斯坦是骑士的发源地，因此在首都哈维尔，骑士公会单独于战士公会而存在。哈维尔骑士公会是全大陆骑士职业的总公会。当然，相应的哈维尔战士公会，只教授战士和弓箭手两种职业。

兹罗提战士总会：兽人国莫古里亚基本上与人类世界完全隔绝，但由于位于边境城市兹罗提的战士总会的力量，而使得唯有此城有限度地向外开放。兹罗提战士总会是全大陆战士职业的总公会。

荷里尼斯魔法总会：荷里尼斯是魔法师职业的源头，因此荷里尼斯的魔法公会是大陆上所有魔法公会的总会所在。

盖亚魔法剑士总会：前途无量的超级职业，同时具备骑士和魔法师两者之长，但修炼相当不易，一般只能练至第三等级就无法继续升级了，因此修炼者相当地少，并且只有赫尔墨的魔法公会由魔法师来教授此职业的相关课程。

骑士（Knight）	战士（Fighter）	弓箭手（Archer）	魔法师（Magician）	魔法剑士（Magic fencer）
古老的格斗技职业，主要应用武器是骑枪和长剑，具备所有职业中最强大的正面攻击破坏力。	古老的格斗技职业，主要应用武器是刀或长柄斧，想要达到这一职业的上位等级，丰富的战斗经验和强健的体魄是必不可少的。	虽然创建时代很早，但成熟却偏晚的格斗技职业，主要应用武器是弓箭，具备敏锐的洞察力，足以弥补在攻击强度方面的不足。	大陆上最古老的职业，主要通过对地水火风四大元素的控制和运用，来创造看似人力所无法完成的各种奇迹。	古老典籍中发掘出来的、介乎魔法技和格斗技之间的职业，主要应用武器为长剑，以非同寻常的攻击速度和变化繁多的攻击方式而著称。

第二部分　特殊职业

指那些不受两大公会体系所承认的其它职业，这些职业者只能从地下公会取得职业的晋级和身份的认定。



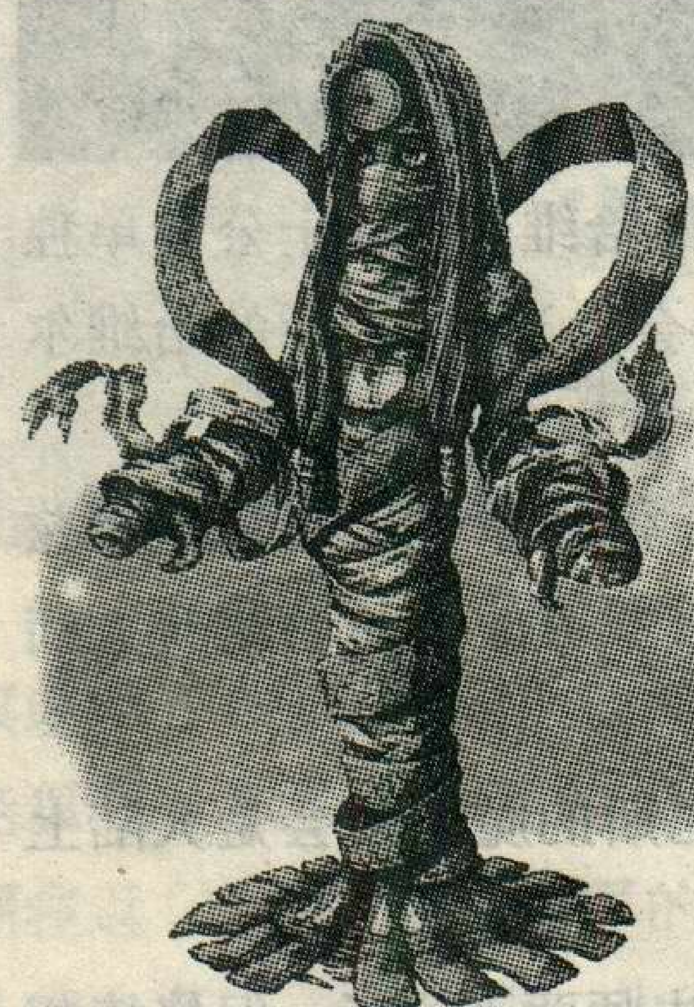
苦行僧(Monk)

大陆上唯一的徒手搏斗技职业，苦行僧们本身希望通过苦修来完成肉体和灵魂两方面的净化，但被正统神学者视为异端。相当多的吟游诗人属于此战斗职业。苦行僧们被上流社会和正统职业所鄙视，但是他们自己认为只有这样才可以接近神。



探险者(Treasure hunter)

巡行世界，探索不为人知的宝藏或遗迹的一种个人行为，因为拉尔夫大陆文化断层的严重而日益盛行，逐渐发展成一种职业。



召唤术师(Summoner)

从某种意义上来说，这种职业与探险者很相似。在古时候，召唤术曾经也是大陆上的正统职业之一，召唤术师通过某种魔法役使另一次元的生物来协助作战，这一种魔法需要魔力以及需要知道该种生物的次元坐标。到现在，生物的坐标已经全部遗失了，所以虽然召唤魔法还在，但是已经不能召唤生物了。现存的召唤术师是这样一批人，他们在大陆各处流浪，到处寻找那些上古遗留下来的宿有魔法生物的魔法物品，利用已知的魔法将物品中的生物召唤出来作为自己的奴仆。因为找到的物品中生物的品质难以确定和这些物品很难找到，所以召唤术师这个职业在拉尔夫大陆是一个稀有的职业。



杀手(Assassin)

以接受一定佣金为条件，帮助他人完成暗杀任务的一种个人行为，因为其暗杀过程中需要掌握相当特殊的行动和格斗技能，这些技能逐渐发展成一种职业。

拉尔夫大陆正统职业系统

	第一级	第二级	第三级	第四级	最终级
魔法师	魔法学徒	见习魔法师	元素魔法师	大魔法师	古魔法使
骑士	侍从	见习骑士	骑士	圣殿骑士	龙骑士
战士	步兵	见习战士	战士	战将	狂战士
弓箭手	狩猎者	见习弓箭手	弓箭手	超能箭手	箭魂
魔法剑士	见习魔法剑士	魔法剑士	战斗法师	屠龙法师	剑法师

注解：一、这是受到两大公会系统(魔法师公会、战士公会)所承认的战斗职业。

二、骑士公会原本是战士公会的下属，但是由于受到托利斯坦教皇国的扶植，逐渐成为可以和其他两大公会并立的第三系统。

《生命》词典

1. 东方山脉——拉尔夫大陆东方的最大山脉，呈东北——西南走向，是人类世界与龙族沙漠的分界线。在山脉南麓，曾经有弗拉斯沃尔等数个强大的僭主政权存在并兴盛过。

2. 勒度酒——鲁安尼亚和盖亚等东方国家中最流行的一种酒精饮料，主要原料为谷物，重要添加剂为栎树汁。口味主要分为干、甜两种。各地的勒度酒良莠不齐，品质有着很大的差距，一般认为鲁安尼亚北方邻近精灵森林的部分村庄的出产，无论香味还是口感，都是最佳的极品。

3. 帕萨尼汁——著名厨师帕萨尼的调味汁，充分发挥了“精灵之吻”香气浓郁的特点。主要配料是：白糖、少许醋、大蒜、捣碎的“精灵之吻”果实。口味：酸甜，微辣，有浓郁的香气，是肉和鱼类菜肴中的高级调味。

4. 圣山——位于拉尔夫大陆中央，海拔高度超过六里，是大陆上最高的山脉，山顶长年覆盖积雪，传说是最接近于神的宫殿的地方，另一说本身就是撑天之柱。山顶积雪融化而成为尼伦与亚伦等重要河流的源头，滋育了整个人类社会。



世嘉 DREAMCAST

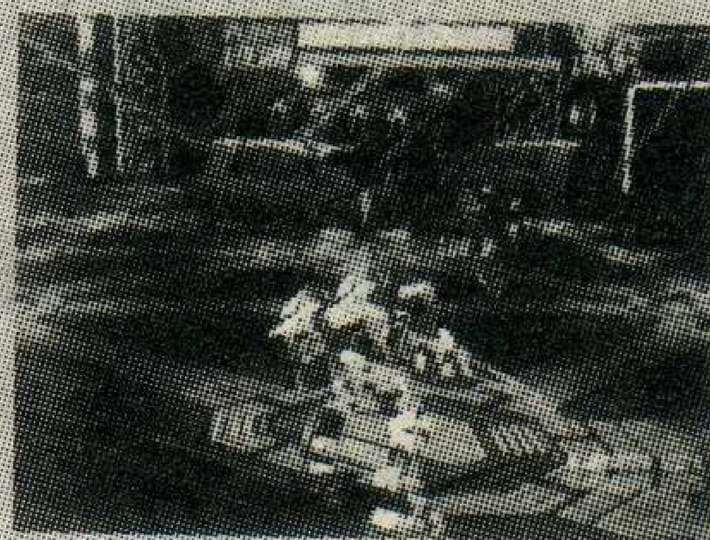
主机发展已经经过一年以上了，游戏与网络化非常充实，那么，DC将以什么样的未来落入我们眼中呢？

到现在为止的发卖现状及展望

随着3月份的到来，PLAYSTATION2的发卖成为了世间的话题，而在这股热潮中，DREAMCAST的阵营当然会考虑一些对策，这里都是对于近期将能实现的运作的一些预测，当然也会有一些需要作出求证的传言。DC最大的特征就是网路化，能将用户导入未来。

NETWORK 关连会社 ISAO 的设立

2月17日，面向DC的INTERNET SERVES运营新公司，ISAO正式设立。这家公司，为了DC的上网用户，以设立充实的各种服务器为目的。DREAMCAST的核心可说就是NETWORK事业，而一手包揽的就是这家ISAO。ISAO代表高仓氏表示"INTERNET接续SOFT'DREAPASS PORT'将会在4月免费发放"。这款软件将提供使用专用的影像镜头而发布的网络漫画，以及名作GAME的DOMNLOAD服务等各种各样的服务方式提供给网络用户，详细的情况列于下方，ISAO今后的活动值得注目。



ISAO'S COMDER

初次接触NETWORK对战，多数的网络用户都津津乐道于高度的互动。因此我们的目标就是建构一个"虚拟社会"。无论何时，都希望提供一个与别人一同喜爱游戏乐趣的新场所。(ISAO坂卷先生)

"DREAM PASSPORT3"搭载了大量新机能

"DREAM PASSPORT3"相比"2"将大幅度提升对话机能以及游戏DOWNLOAD服务等多种优点。在这里将以POWER UP的项目为中心向大家介绍，可以从中看见今年之内将获得怎样的新乐趣。



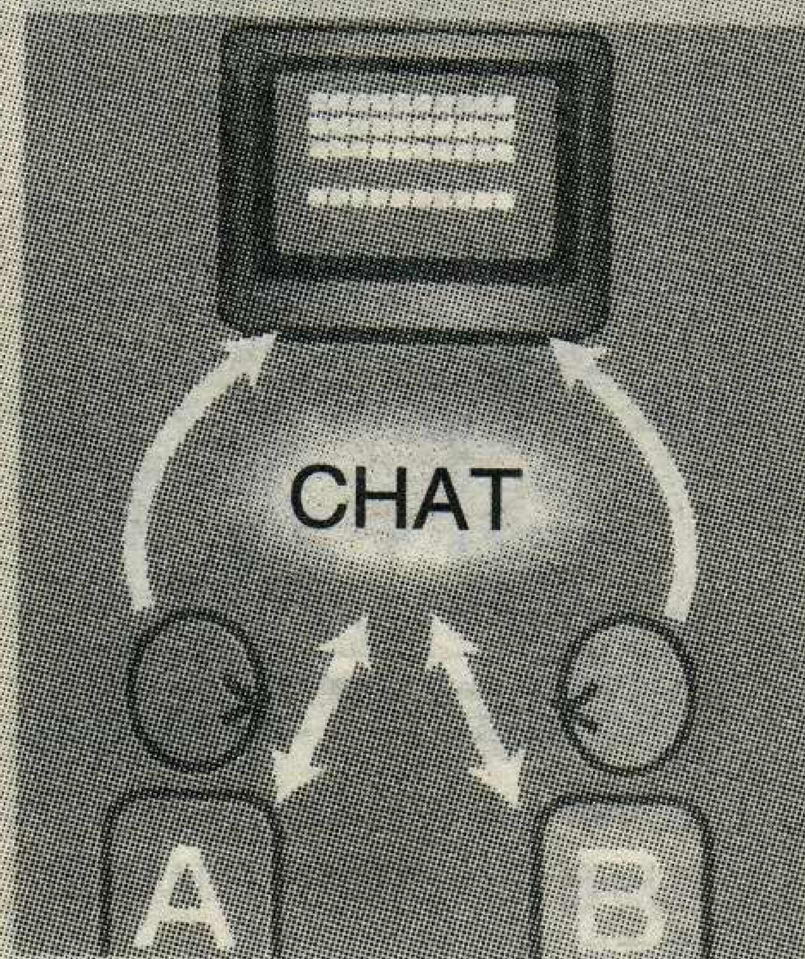
▲流行以及演情报都预定追加入"3"。

●在不能对话的主面上进行交流

如果使用到哪儿都CHAT机能，就能通过"DREAM PASSPORT3"在此网面上与别的在站上的游客对话，就算没有CHAT功能的网页同样可以做到。而且，对于会话对象的性别、年龄等各种条件都能作出设定。



▲这也是DRICAS计划的机能。



●游玩 MEGA PC ENGINE 的游戏

"DREAM PASS PORT3"准备了在DC上游玩MD以及PCE名作游戏的下载机能。对于收费的形式，高仓氏表示"一款游戏下载的花费在数百日元，想来只相当于看一部廉价电影吧。"值得注意的是游戏数，MD与PCE两类合算预定将有300款。

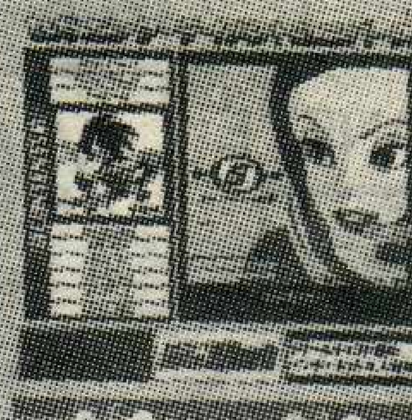


▲这就是PCE，由NEC HOME ELECTRONICS出品。

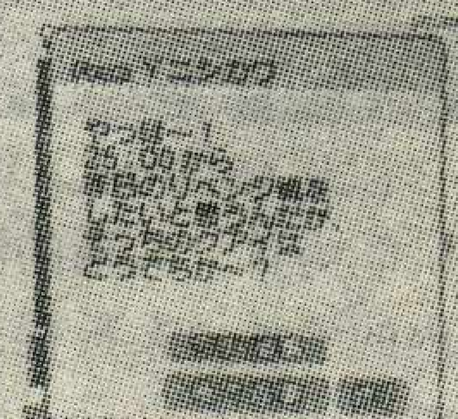
▲世嘉发卖的MEGA DRIVER，有的是名作登场。

●ch@ Talk

与朋友一块制作俱乐部，并在此俱乐部内互相快捷地互发信息的机能。此项机能具有确认俱乐部内接续者，不通过网页直接打开邮件的特征。另外，对没有接上网络的对象，也能在其上网时将信息送到。



▲观看此网页……



▲占据画面的信息！当然也能够回信。

DOWN LOAD的方法是?

GAME的取得方法是？依靠PDA去下载，容量上是个问题。世嘉的山崎氏表示"时间一到就会发表对应方法"。嗯，快点发表吧?!

●"ぐるぐる温泉ぷち"

"あつまれ！ぐるぐる温泉"是收录将棋、麻将等多种网上对战的游戏。"DREAM PASS PORT3"中收录的"ぐるぐる温泉ぷち"将能使玩家免费游玩(电话费由用户承租)大富翁类型的网络对战游戏。

新型的PDA将搭载MP3机能！？

将要登场的新型PDA。这一次的取材，并没有得到完全的资料，只知道将会生产的PDA，搭载着MP3机能。MP3的功用可参照下文，从网页上向PDA下载音乐档案，并可在屋外欣赏。

VISUAL MEMORY



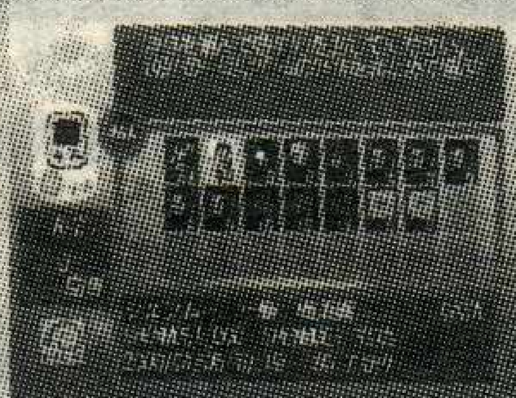
▲这就是现在发卖中的VISUAL MEMORY，新型号会追加除MP3以外的其他要素吗？

MP3是什么？

一种压缩声音数据的规格。以劣化数码音源但能大容量压缩为特征。虽然会损失一些音质，但能以极小容量来保存。现在，能再生压缩声音资料的MP3播放器普及率已非常高了，与音乐的关系也越来越紧密，并通过游戏反映出来，将来一定更有乐趣。

记忆容量会否增加

PDA更新换代后，值得注意的是记忆容量的增加。容量增加后，游戏的记录与PDA用MINI GAME就能大量收录，真希望能实现。

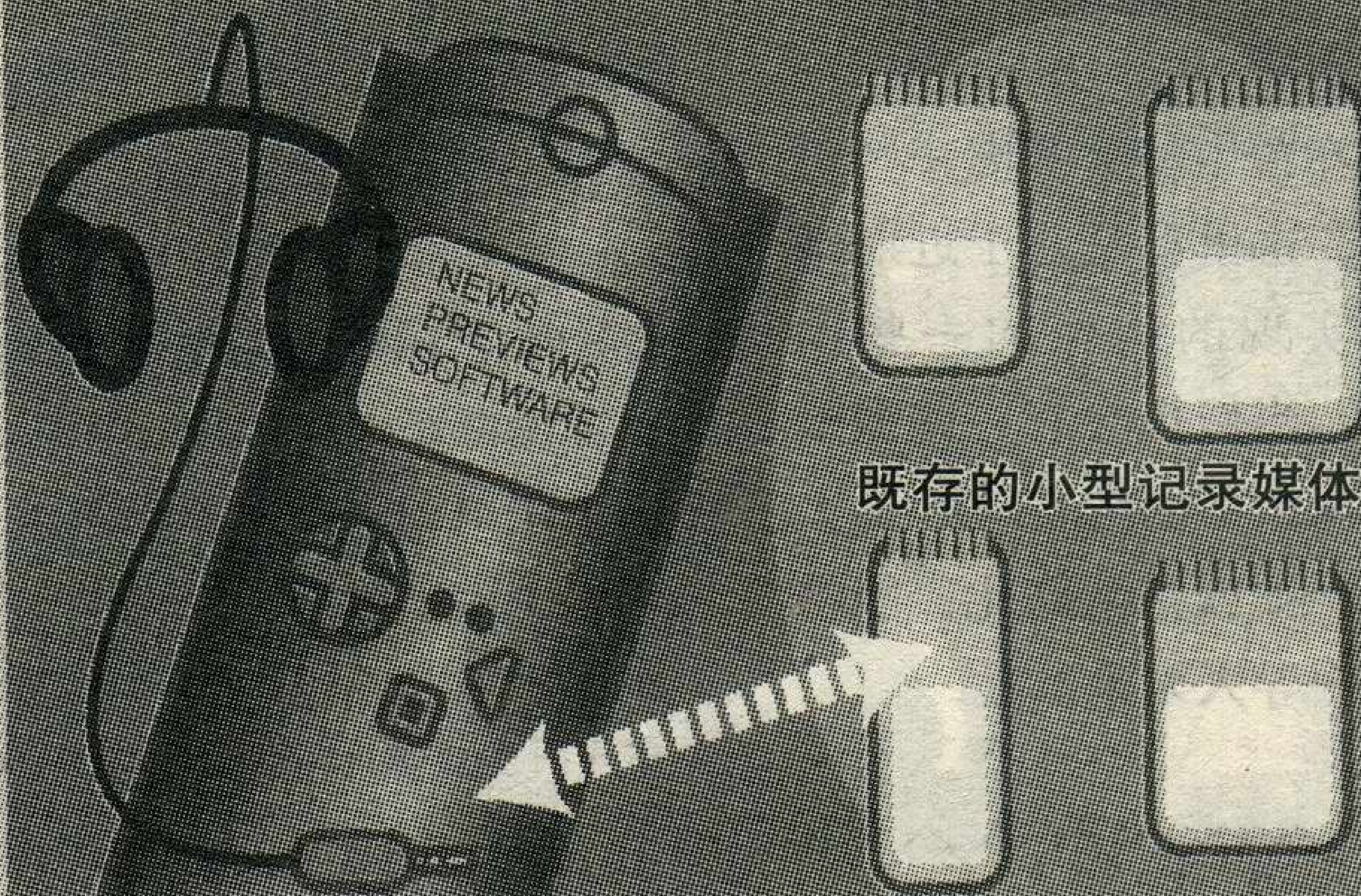

▲过去PDA的管理画面，随着容量的扩大会有些改变吧。

ISAO'S COMDER

新型的PDA预定将于年内以较低价格发卖。另外，现在正检讨是否加入与SMART MEDIA和MULTI MEDIA CARD接续的功能。(ISAO坂卷先生)

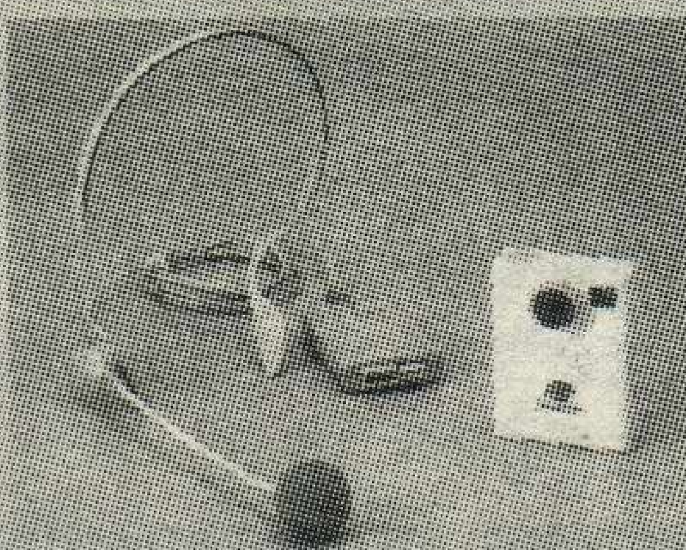

▲新的功能藏在其中。

新型的VISUAL MEMORY预想图



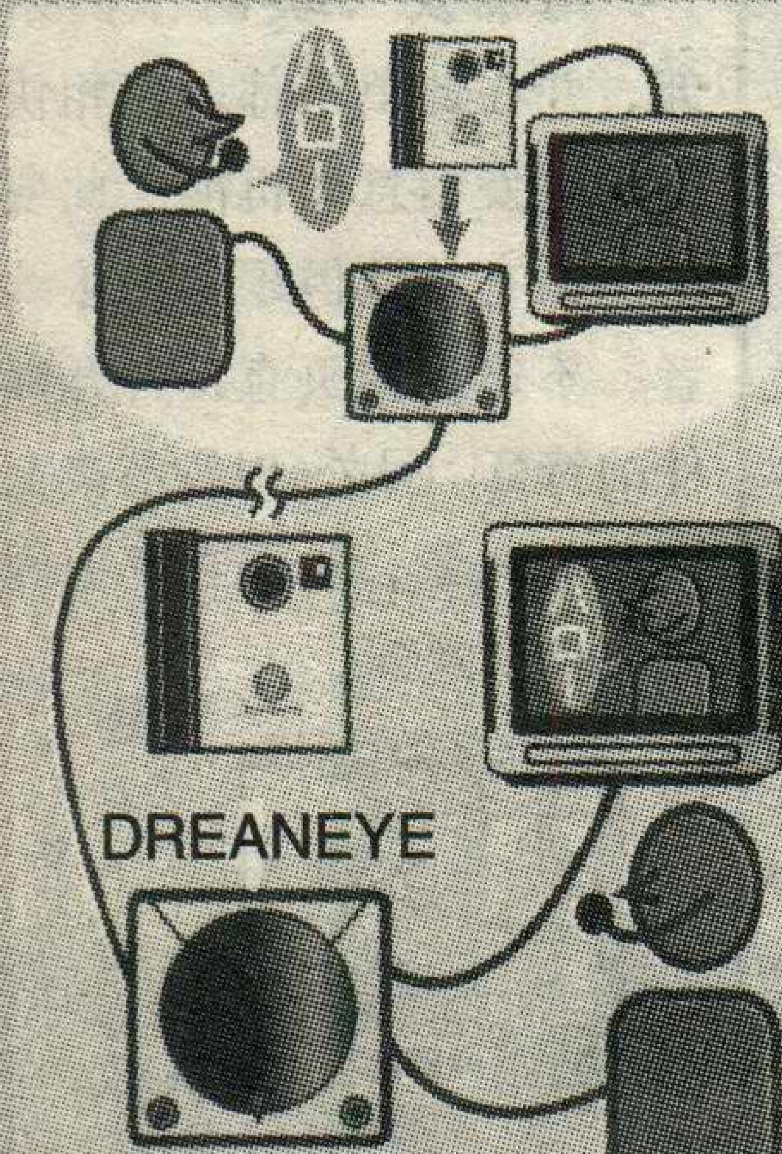
●通过DREAM BYE及"DREAM PASSPORT3"实现可视电话!!

DREAM BYE可依据影像镜头的要领进行摄影，是一种网络用数据影像摄影。DREAM EYE与"DREAM PASSPORT3"并用，就能像可视电话一样看着对方的难进行通话。


▲DREAM EYE的话筒可与DC的手柄连接。



▲当对手不在的场合，可将映像与音声以VIDEO-MAIL的方式进行传送。



面对面的交流

ISAO'S COMDER

以崭新的NET WORK漫画机能为首，包括的游戏下载在内的多种提案被提出。用户通过利用我社产品，将能获得许多想像不到的游戏方法。"DREAM PASS PORT3"，ISAO寄托着使网络通信一步前进目标心血产品。(ISAO坂卷先生)

通过CATV来进行高速INTERNET通信

与主要30家有线电视(CATV)签定契约，利用CATV进行高速INTER NET连接的服务将于春天开始，相比一般的电话线能传输更大量的资料。



SEGA'S COMDER

提供高速对战游戏与可视电话的乐趣，并可能下载新作游戏。(SEGA山崎先生)

对应NBTWORK的游戏将是什么感觉！？

去年9月世嘉的SONIC TEAM发表了正在开发以人气RPG《梦幻之星》为题材的网络对应游戏《FANTASY STAR ON LINE》。人气系列的续篇。将能在网上再现，真期待开发进程能加快。

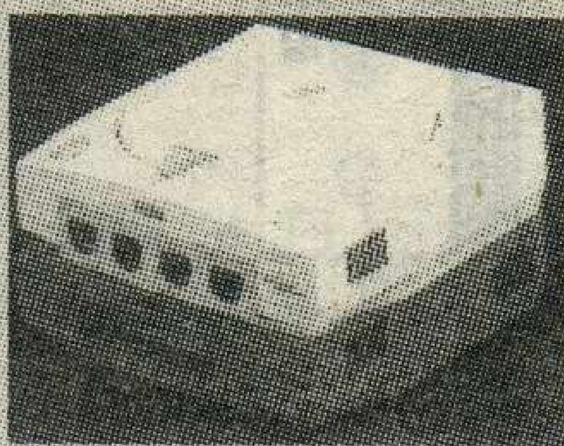

◀剧情具有外传的性质。

SEGA'S COMDER

《FANTASY STAR ON LINE》的开发正在顺利进行中，名作《梦幻之星》的魅力在网络RPG中体现，一定有玩家意想不到的地方。发售时期现在尚不能公布，但一定会随时传送新的情报。(世嘉 山崎先生)

DREAM CAST 用外部记忆装置"ZIP DRIVER"登场

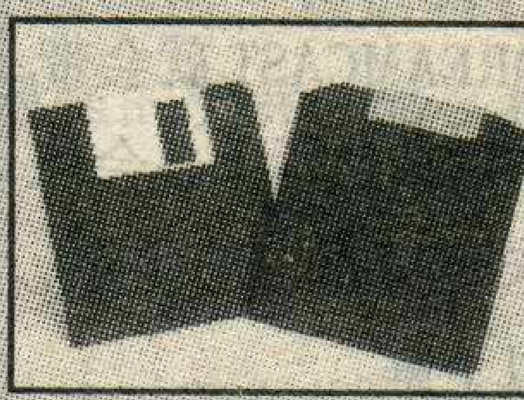
世嘉于去年5月,在美国的计算机用制品开发公司。AIO MEGA的协助下,发表了正在开发中的ZIP驱动器,ZIP的详细形制列于右边。这部装置,可像电脑硬盘一般长期保存邮件及各种数据,并能用ZIP磁盘来记录重要的图片。另外,ISAO实施了能DOWNLOA MD与PCE游戏的机能。这个新装置,发卖日是什么时候呢?


▲与本体接续后的感觉如何!?


▲本体内部突起部分就用来装ZIP驱动。

ZIP驱动是什么?

AIO MEGA社开发的计算机用记忆装置。具有普通磁盘外观的ZIP DISC将能保存大容量的资料。


▲相比3.5英寸的磁盘,基本设大多少。

SEGA'S COMDER

现在有关于ZIP驱动的消息,发卖时期,价格等都未定。然而,并不是因为技术问题,而处于对ZIP驱动使用效果的检讨状态中。ZIP驱动将使DC的可能性得到大幅度拓宽,敬请期待。(SEGA山崎氏)

CAPCOM与KDD,发表MATTING SERVICE

今年的1月25日,CAPCOM与KDD发表了计划中的通信对战服务"MATTING SURVICE"。此项服务的特长就是让玩家减少分担的花费金额。不需要复杂的契约以及手续,可通过电话线来进行游戏。已发表的对应游戏有,3月30日发售的"MARVEL VS. CAPCOM2"NEW AGE OF HEROS"、以及"POWER STONE2"、"SNK VS CAPCOM"、"STREET PIGHTER Ⅲ 3RD STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE"等多种游戏,服务已经开始,请等待对应游戏的发卖。

MATTING SERVICE的手续

①在CAPCOM SERVER上登录参与战斗的玩家A后,回线切断,玩家A处于等待对战状态中。



②玩家B也在CAPCOM SERVER上登录对战申请,检索作为对战手的处于待机中的玩家A。

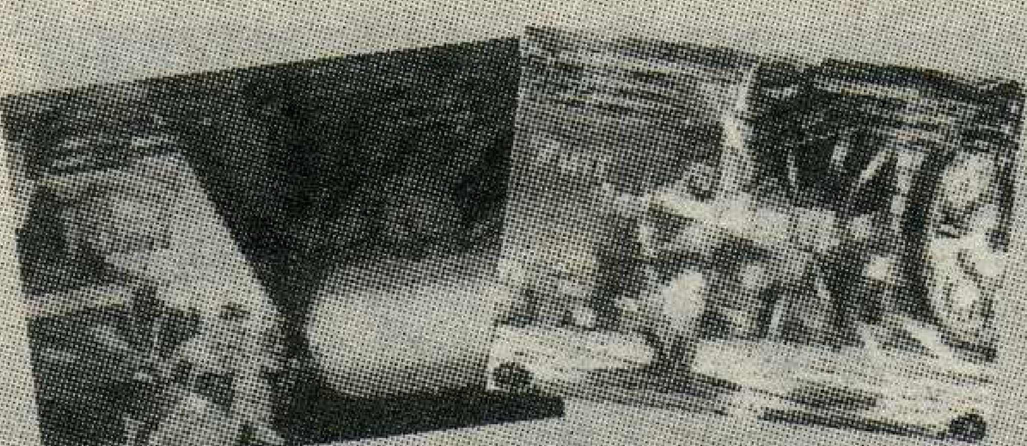


③ KDD将两位玩家间线路连接,对战开始,费用由双方平等分担,可KDD支付。



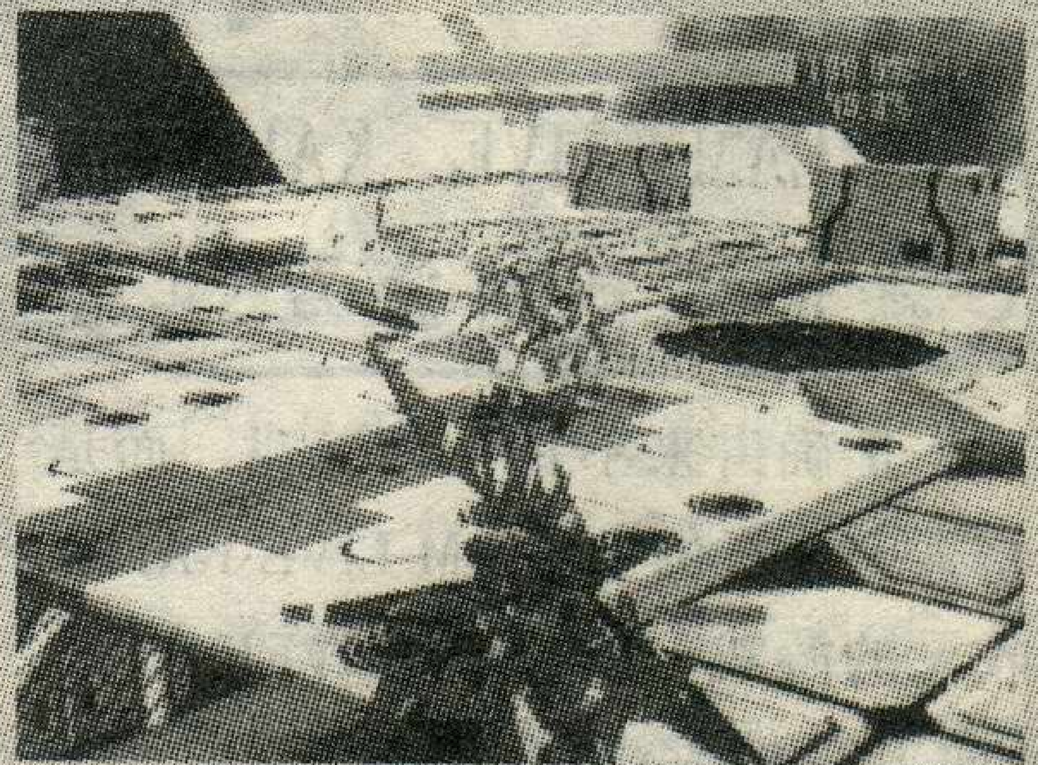

▲游戏以外的应用可能成为报道关系者的关心点。


▲包括这款超话题作在内的多款对应游戏陆续发卖。


对应游戏陆续登场!!

街机的NET展开

去年10月,世嘉发表对直营的游戏机中心通过连接光缆通信网而使异地对战成为可能的计划。现在又发表了"今年夏天在东京,大阪的数家店铺"进行实验,利用DC,将会使家庭与游戏中心通信也成为可能。


▲在街机游戏中受到好评的"电脑战机"也能家庭与游戏中心之间通信对战!?

SEGA'S COMDER

计划的正式名称,以及今后展开的详细细节还未到发表的阶段。然而,除去1对1,多人通信对战也将成为习惯。现在正考虑着覆盖游戏中心的概念多种新型服务,敬请期待。(广报企划室梅村氏)

新型框体——令人感动的

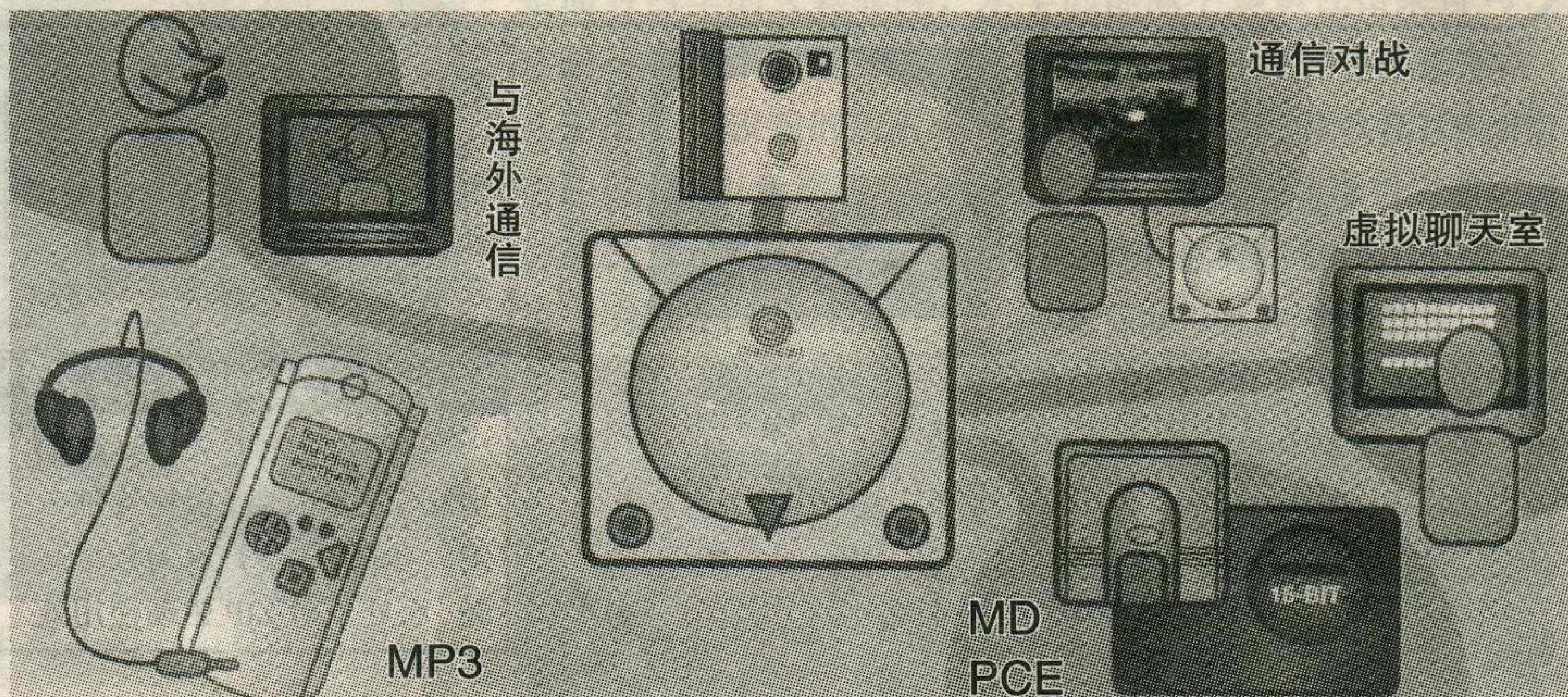

▲NAMCO发表,新型的街机用筐体,PDA与记忆卡都能插入,可通过自己玩出的记录来进行。

2001年的GAME LIFE前篇

预想的未来

到现在为止所发展的，如果一经实现，DREAMCAST就会带来一个丰富的游戏生活。各会社对于DC的未来所作出的预想，可从这里加以了解。


◀如果能实现与海外通信对战，梦无疑变得宽广。



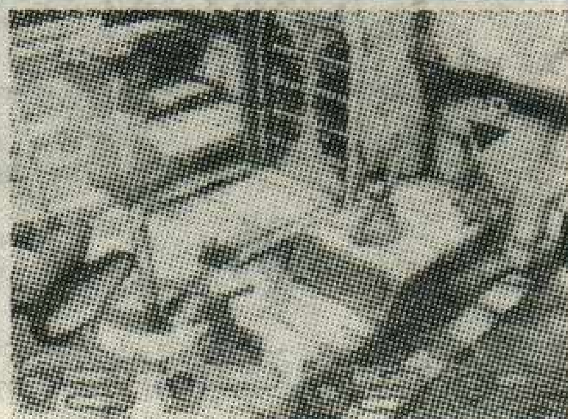
SEGA'S COMDER

在临近的将来，全世界的玩家都能实时地进行网络对战。桌棋的游戏与RPG，以及其他种种类型的游戏都能拥有这样的玩法。在21世纪，DREAMCAST将迎来一个全新的通讯世界，请大家等待吧。(SEGA山崎氏)

ISAO'S COMDER

从4月开始"DREAM PASS PORT3"就要正式启动服务。现在的互联网所无的。下一世代能在实时下传输更大容量的资料。将来，随着对"DREAM PASS PORT"开发经验的累积，会在开发工作上得到不断的进长。(ISAO坂道先生)

CAPCOM'S COMDER

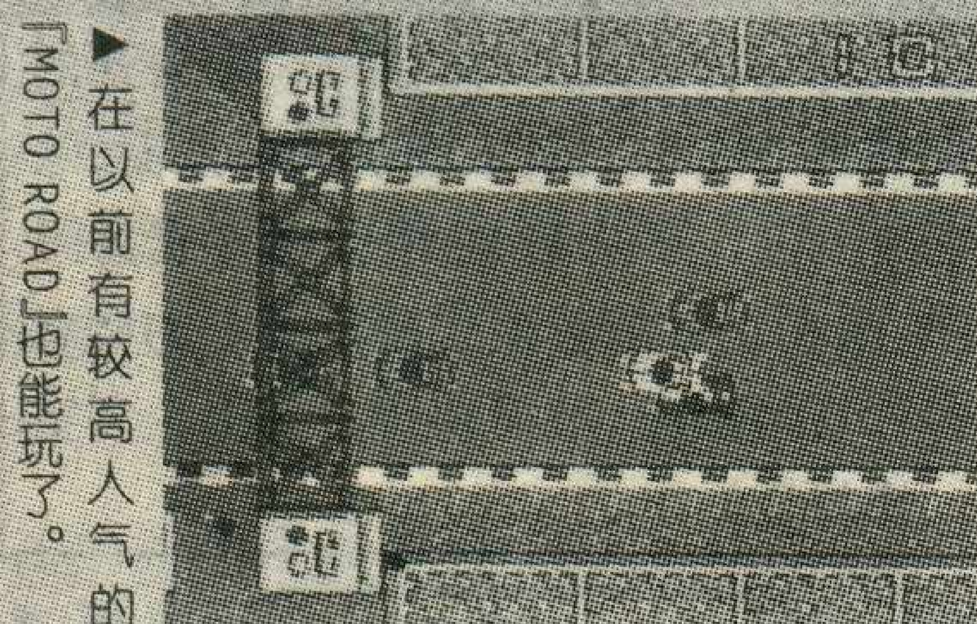


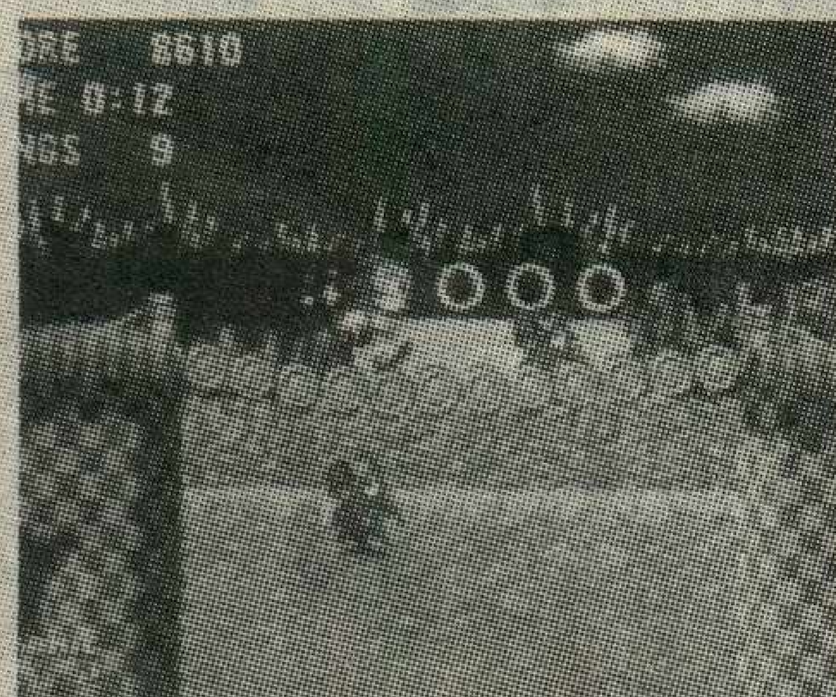
DC上的通信对战系列多数存在。另外，大家对于网络游戏可能认为会变得难。"怎么样的游戏就怎样去玩"这样自由的想像就是将来的联网游戏。(CAPCOM须藤氏)

被烟雾所笼罩的，传言的真相

DREAM LIVE KALLY 就是这样的游戏！！

正确讲来不是一种游戏，而是将大家注意的DREAM LIVE RALLY收录的游戏。MEGA DRIVER与PC ENGING的游戏约300款，当时梦中游玩的游戏一举收录于此，值得注意的是，还有谜之游戏的存在。


▶在以前有较高人气的「MOTO ROAD」也能玩了。


◀世嘉的看板角色SONIC也不会缺阵。

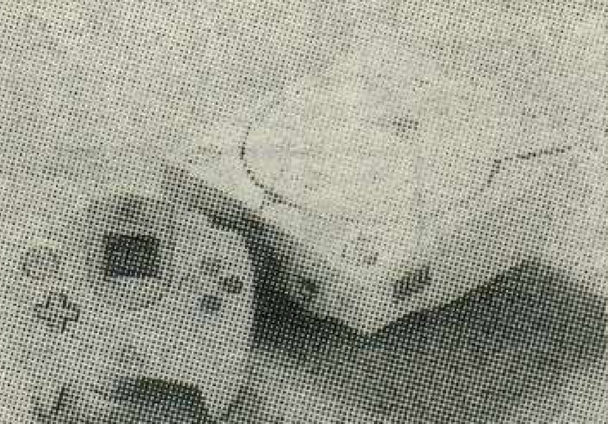
CAPCOM会发售格斗以外的对应网络的游戏！？

CAPCOM的网络对应游戏比如"MARVEL VS CAPCOM2"、"POWER STONE2"等格斗游戏都已预定。但是，除了格斗以外，正在开发对应网络的其他类型游戏的传言也多了起来，特 是传言中很妙地将类型也详细说成SLG。然而，想不到CAPCOM的SLG游戏会是怎么样的。这个传言是真的吗？也可能是并非作为续篇的原创游戏。


▲CAPCOM会做出格斗以外的游戏，如"BIO HAZARD"……

DVD版的DREAM CAST！？

传言将发卖搭载DVD驱动的DC。在3月，随着PLAYSTATINON2的发卖，这条传言更像真的了。大家都希望有DVD机能的DREAMCAST出卖。当然也会准备下这种以上的新兵器吧。每个时期，都会有相应的值得注意的传言。


▲硬件公司，所要研究的，不光光仅限于硬件一种。

各会社的信息

DREAMLIVE RALLT所能游玩的游戏，还是秘密。DVD机能的DC，现在没有发卖的预定。但是，对于通信MODEM的改良版，现在已在商讨研究开发。提升硬件性能的可能性是存在的。(SEGA山崎氏)

并不明白为什么非认识成是SLG，是否有格斗以外类型的游戏，回答是"YES"。由网络而衍生的新类型的游戏一定更有趣。希望能制作以前类型所无的。拥有极高乐趣的网络游戏。(CAPCOM须藤氏)

2001年的GAME LIFE前篇

任天堂 DOLPHIN(暂名) GAMEBOY ADVENCE

任天堂所推出的新世代硬件，DOLDHIN与GAME BOYADVENCE 。以这两台硬件可映射出未来的样子。

至今为止所发表的

任天堂在99年5月12日发表了DOLPHN(暂名)。现在详细情况还不了解，但既然与松下电器技术协作以及采用了3DVD，就值得期待。GAME BOY的后继机GAME BOY ADVENLE，以其出众的机能让人惊愕。在这里，总括了公布的情报。



▲首先是在美国发表的DOLPHIN。

DOLPHIN

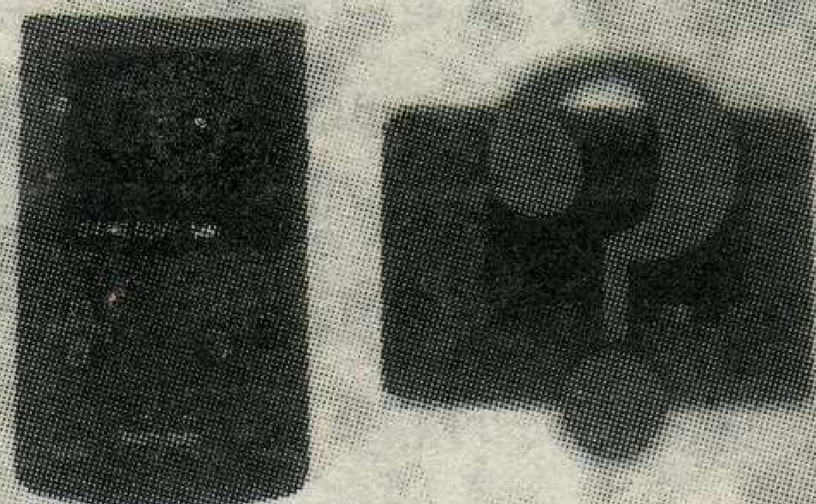
发售日以及价格未定。现在所知的是CPU由美国计算机企业IBM所设计，软件的供给媒体也采用DVD以及配备连接网络这3点。实现了与松下电器的技术提携。

- 心脏部分的CPU由IBM设计。
- 松下电器供给采用DVD-ROM的DVD驱动。
- NETWORK连接是可能的。

GAME BOY AOVENLE

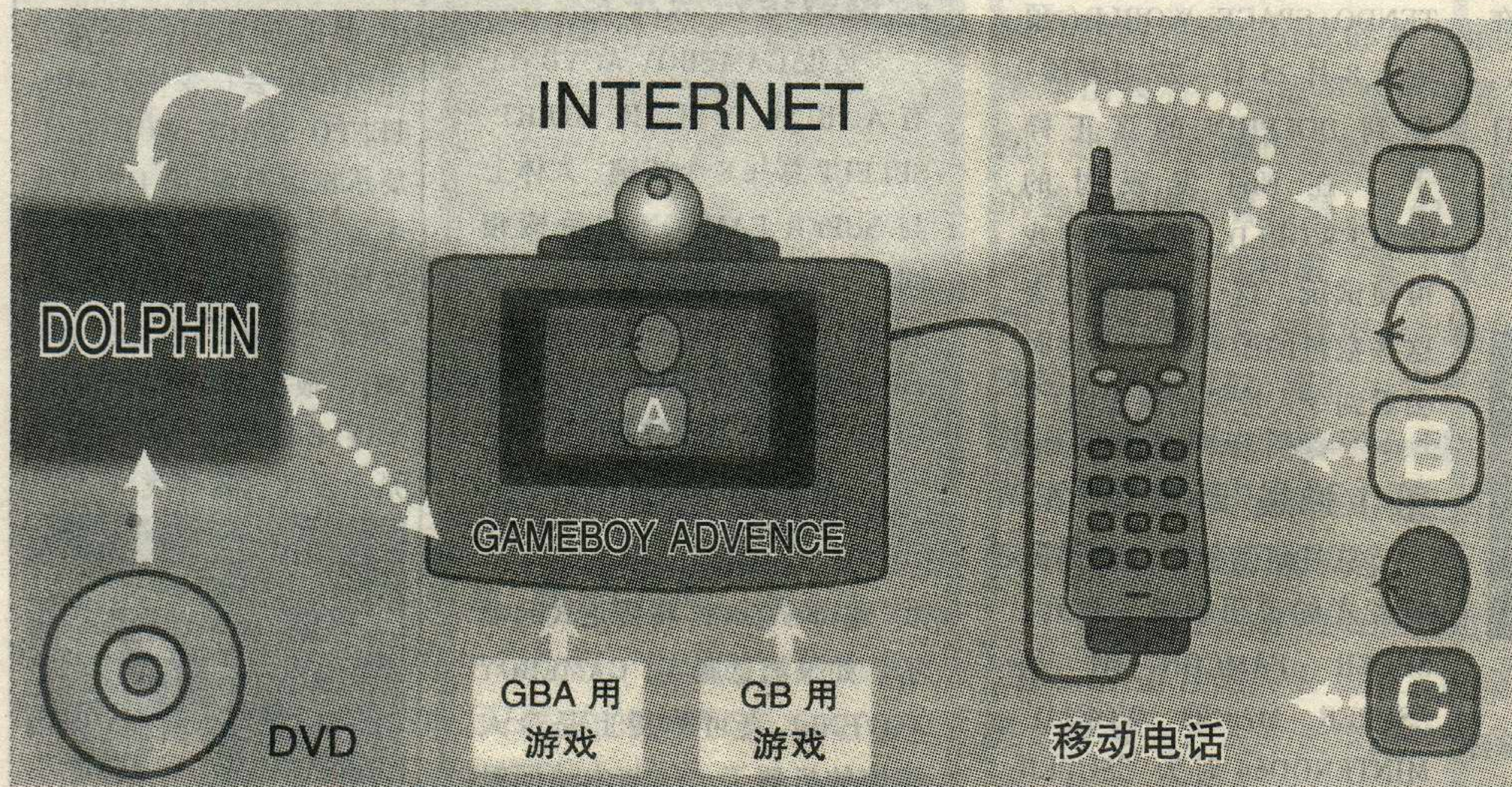
预定于今年8月发卖，价格未定。内藏32位的CPU能处理更高度的数据。并且能与移动电话PHS以及至联网连接，当然也能对应过去发卖的GAME BOY游戏。本体的尺寸为高80mm，横135mm，厚度25mm。

- CPU32BIT。
- 最大同时发色数为65000色。
- 电池使用3号电池2节。
- 连续使用时间最大约20小时。
- 使用连接装置连接网络。



▲与以前的GAME BOY相比时的感觉。与本体尺寸相适应的是画面大小为纵40.8mm，横61.2mm，解像度为240×160像素。

预想的未来



那么，通过这两台主机能看出什么呢？首先两者都能连接网络，邮件的收发，各种数据的下载都能预想得到。特别是任天堂已经发表，GAME BOY ADVENLE能通过单独发售的专用数据像机使通信对战时双方都能看见对方的脸。另外，DOLPHIN与GAME BOY AOVENCE的连携关键就在于“NETWORK”。

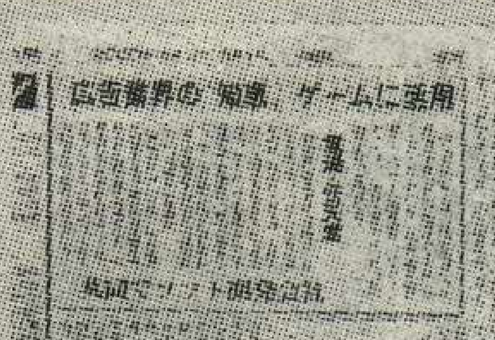
关连会社2社

モバイル21



任天堂与KONAMI合并设立的新公司。预定将要开发GAMEBOY与携带电话连接的转接用软件，GBA用游戏以及DOLPHIN用的游戏软件。还存在许多的谜。

NTC



2月29日发表的新会社，是一家任天堂与大型广告代理店电通共同设立的。与モバイル21相同，业务主要为开发携带电话连接以及GB用、GBA用软件。也存在许多的谜。

任天堂'S COMDER

DOLPHIN与GAMEBOY ADVENLE的连动方法未定，但一定会有使游戏软件乐趣得到大幅拓宽的新构想。GAMEBOY ADVENLE用摄像仪价格未定，当然是彩色的。对应软件也正在锐意开发中。(任天堂　本乡氏)

2001年的GAME LIFE前篇

如果是这样，我们该怎么办？

之一 GAMEBOY与移动电话的连接

GAMEBOY与移动电话、PHS将被连接起来。前面所说的モバイル21和NTC开发中的网络对应游戏都必需这个装置。发卖预定在今年4月，连接方法与详细的外形尚不明确。不过，移动电话可通过现在的对战线来连接，卡槽引出连接线，具有与移动电话连接的形状。后都可能除了卡槽以外还需要一个连接对应的软件。快到4月了，这款连接装置发卖时的样子究竟如何？



任天堂'S COMDER

现在的开发状况，正顺调进行中。这款连接装置并不能对应包括GAME BOY POCKET在内的旧型GAMEBOY，只限于使用在GAMEBOY COLOUR上，当然，也能对应GAME BOY AO VENLE。(任天堂 本乡氏)

之二 LAND NET

现在MNTENDO64DD所使用的LANDNET。虽然有些晚，但由最近开始就要开设多种网络服务。以前发表过能将FAMCON时代的作品下载并在自己家中游玩。广大的玩家所关心的，这些网络功用，会有怎样的发展呢？



◀今年的2月24日LANDNET开始本格的服务。

LANDNET'S COMDER

这项设施现在正锐意开发中。过去发卖的多种软件将通过下载进行游玩，不过存在必须具备内藏特殊装置才能游玩某些游戏的可能。开始时期的详细情况一切未定，非常对不起。LANDNET在网络服务商位置上将"发动、参加大家共同游玩的NET TV"。在此宗旨下我们将随时检讨业务内容，敬请期待。(LANDNET DD 池本先生)

预想的未来

DOLPHIN(暂名)

价格为200美元

现在美国任天堂发表DOLPHIN的大体价位，将在200美元(约22000日元、1600人民币)，依照美国与日本NINTENDO发表时的价格差，DOLPHIN将会以22000日元的价格发卖？



▲DOLPHIN的情报由美国先发出。

发售日为今年年末？

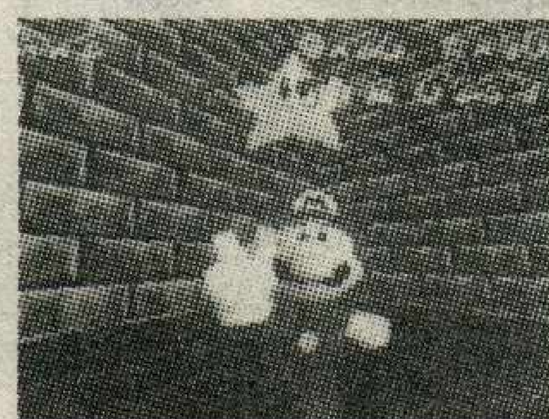
有关DOLPHIN的发信时期，任天堂表示"会参入今年的圣诞商战(2000年末)"。任天堂的硬件有很多都在21日发卖，那么这样想来DOLPHIN的发卖日就会是12月21日(星期四)了？

SPACE－WORLD？

传闻会在今年的NINTENDO SPACE WORLD(预定于8月25日~27日开展)见到DOLPHIN的真正样子。在N64发表时的SPACEWORLD，有多数游戏可使试玩，这一次也会发表这些数量的游戏吗？发表时会看到令人惊愕的映像吗？

第1弹是"玛利奥"？

总是跟随任天堂硬件同时发卖的"玛利奥"系列，SPUER FAMCON时是"SUPER MARIO WORLD" MINTENOD64时为"SUPER MARIO64"，那么，DOLPHIN的第1弹就是"SUPER MARIO"系列，不对吗？



◀最著名的游戏首推「MARIO」系列。

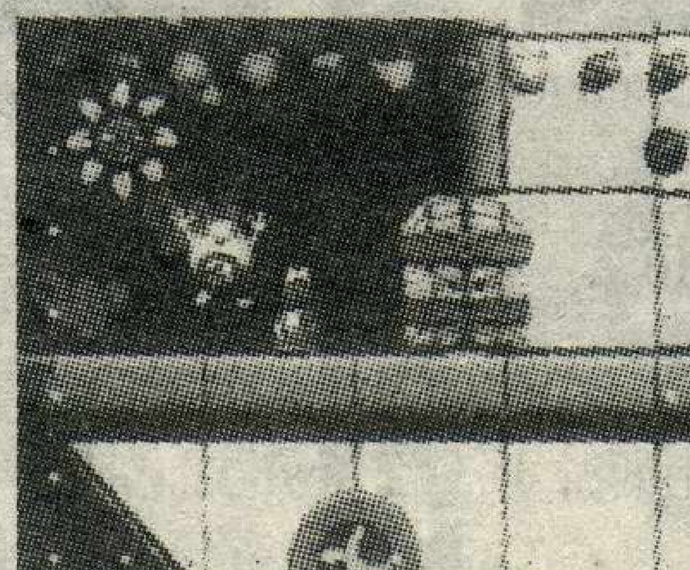
GAME BOY ADVENLE

按键数是否决定？

传说GAMEBOY AOVBNLE有A、B、X、Y、L、R、START、SBLELT总共8个按键，大体上与SUPER FAMCON的手柄相同。但让人感觉到也可能会有3D摇杆以及特殊的十字键。

"耀奇STORY"真的要起动了？

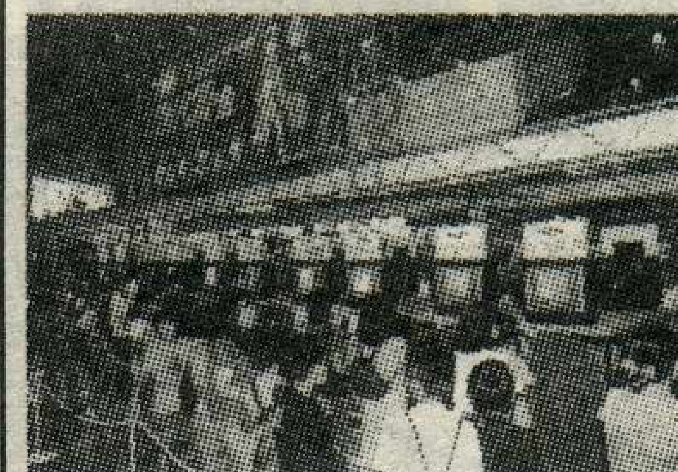
开发机器用的样本N64游戏"耀奇STORY"将要正式起动了。如果消息属实，GAMEBOY AOVENLE真可称得上是令人震惊的机器了……与本体同时发卖的就是这款游戏？



◀这将在掌机上运行……

任天堂'S COMDER

DOLPHIN正顺调开发进行中。价格与美国一样在日本也未定。为了在2000年未发卖正锐意开发中，具体的发卖日本未定。当然预定会在今年的NINTENPO SPACE WORLD上展示试玩游戏。第1弹游戏未定。GAMEBOY ADVEME具体的按键设制未能公布，"耀奇STORY"可运行DEMO，根据GAMEBOY ADVENLE的机能，还未决定是否发卖这款游戏。



▲请等待MNTENDO SPACE WORLD！



▲据说能表示简单的POLYGON。

BANDAI WONDER-SWAN

很早就发表能与移动电话连接的WONDERSWAN。传说中的WONDER GATE以及WONDER WAVE发卖时究竟会怎样呢？

至今为止所发表的

WONDER有着越来越多的可能性，WONDER SWAN是现行掌机中有最多外延的，与移动电话连接，网络端子，与PLAYSTATION2的连接，以及操控机器人等多种可能性。

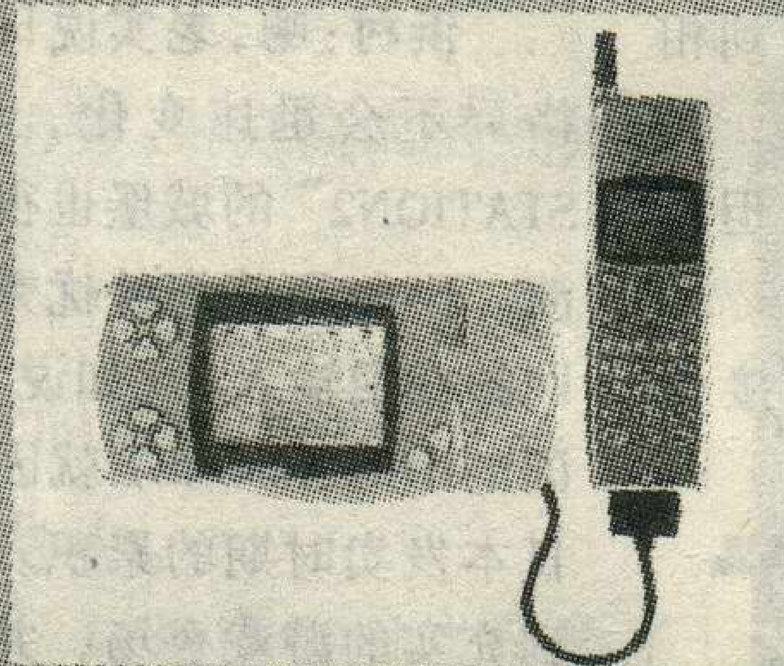


▲浏览INTERNET，发送邮件，并且连接移动电话的WONDER SWAN。

●WONDER GATE

2000年春发卖预定，已经发表的WONDER GATE。这是WONDER SWAN与移动电话以及互联网端子的连接装置。通信装置在WONDER SWAN本体侧面安装，卡槽部分所插的通信卡能用来下载数据，并且预定能浏览网页，收发邮件以及下载迷你游戏。

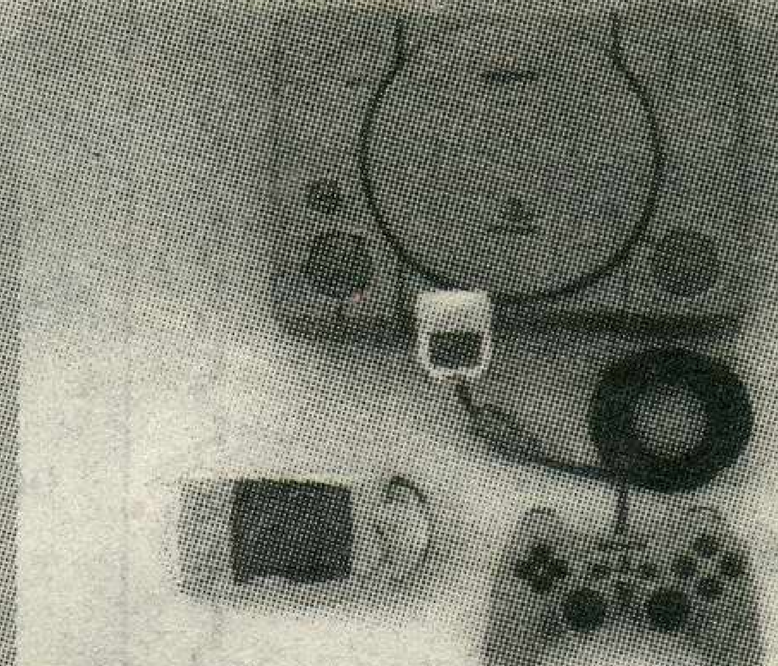
方便的通信手段


▲移动电话、PHS、携带型的NETWORK终端，也有原创的迷你游戏。

●WONDER WAVE

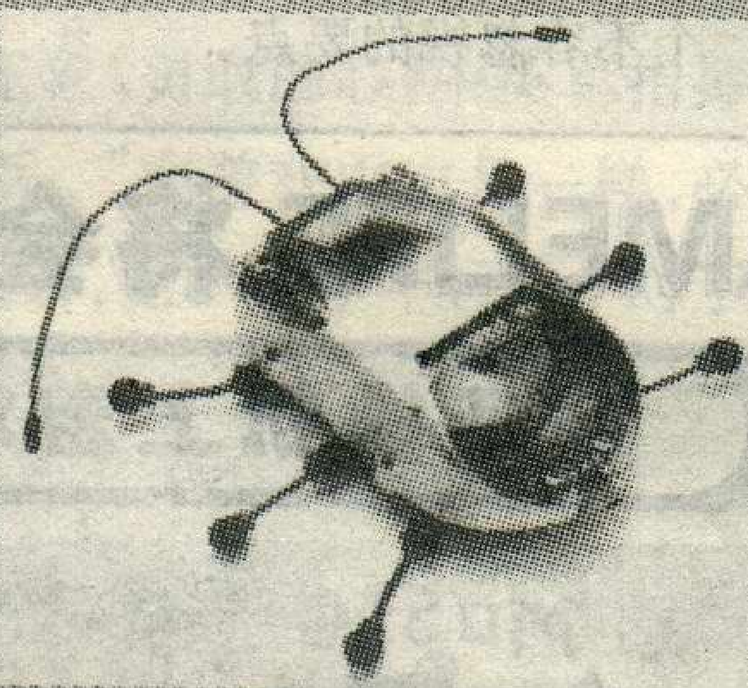
由WONDER SWAN而向PLAYSTATION2、POCKETSTATION流通数据的WONDER WAVE，能使对应游戏的地图以及角色进行交换。现已发表"DIGITAL PARTNER"(暂名)5月下旬、SD GUNDAM GENERATION(暂名)7月登场。

广阔的游戏途径

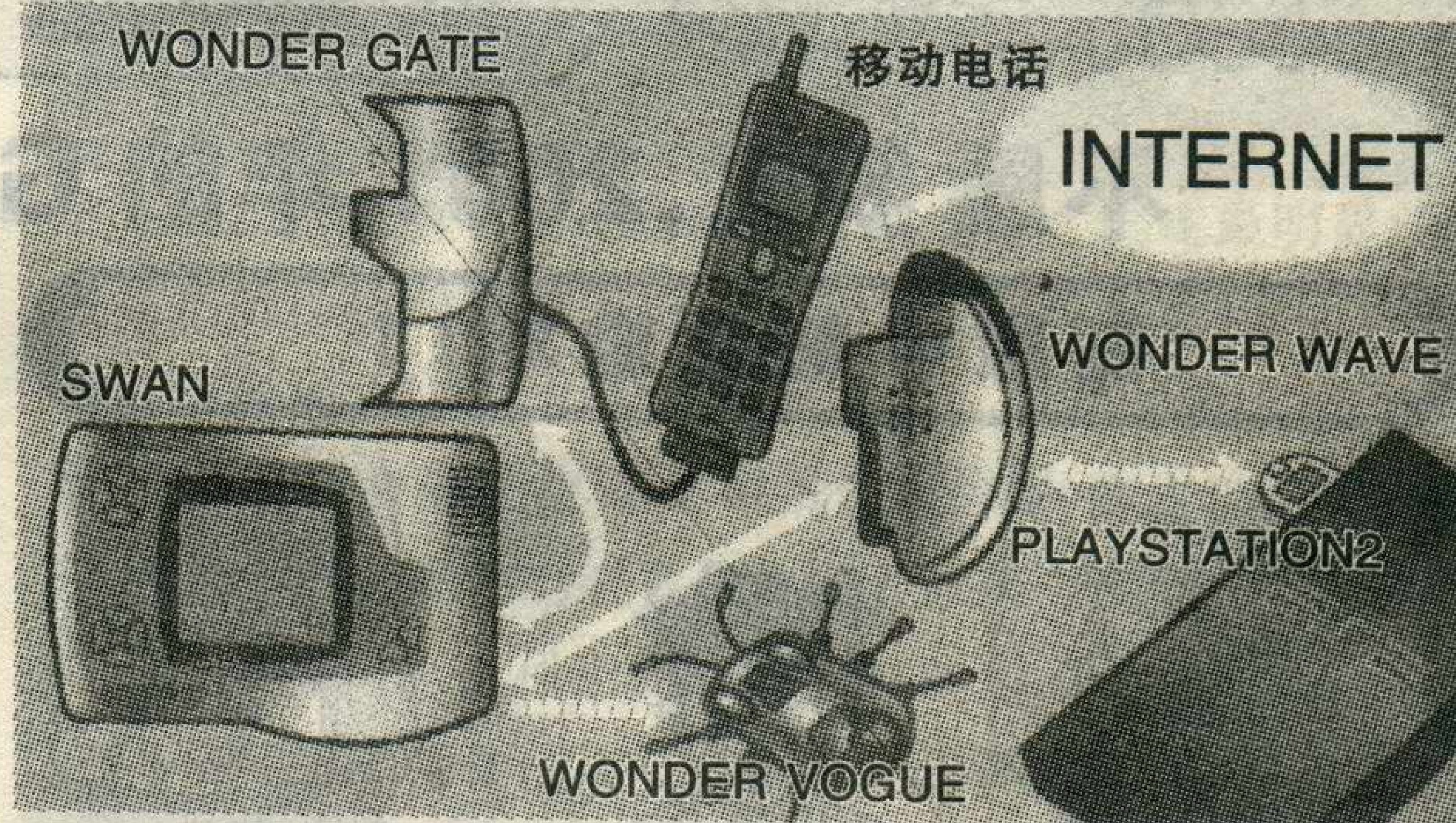

▲可以与PLAYSTATION2通过红外线进行资料交换。

●更有趣的WONDER SWAN

WONDER SWAN将具有更多的乐趣。首先是能用WONDER SWAN来操纵机器人。依靠接收红外线而自行运动的机器人操控软件"WONDER SWAN"预定今夏发卖。另外接受FM电波，放送RAOIO，以及接收简单图形与文字资料的"FM文字多重DATE对应CRADRAGE"正开发中。


▲使用红外线传送信息，机器人就会根据特定的程序而作出种种行动来。

预想的未来



被烟笼罩的传言

希望知道发售日!

99年6月发表，同年12月末发卖的WONDER GATE延期至了同年10月发表，今春发卖。梅花开放，渐生暖意的春天到来，那么这件商品也会出现吗？

通过连接获得无数乐趣?

通过WONDER GATE与朋友交换WONDER VOGVE用程序，这些都将成为可能？

BANDAI'S COMDER

WONDER GATE本体是作为BANDAI通信事业时开端而发表的。正式的发售日、价格等还需要等待。我们认为发售日放在春天比较适宜。WONDER GATE、WONDER WAVE以及"WONDER VOGVE"的连接，现在各硬件的对应游戏还未发表，随着技术上的可能性将能在将来实现。

NEOGEO BOCKET不要输了

便携游戏机NEO GBO DOCKET已知可连接DREAMCAST，那么今后可能与PS2，移动电话以及PHS连接吗？"可能性并不是0，但目前尚不知。与移动电话的连接现正处于摸索阶段，是不能公布。与DREAMCAST的连接今后会继续运作。"(SNK 高津氏)


▲与DREAMCAST连动的游戏至今为止有"THE KING OF FIGHTS BREAM MATCH 1699"以及其他4份。

微软 XBOX

在电视上看到了吗？MICRO SOFT的会长比尔·盖兹露面，表达了微软进军游戏主机市场的雄心，会让日本业界感到什么呢？

从去年10月开始有以"WINDOWS"闻名的MICDOSOFT将开发游戏主机的传闻。刚开始较为暖昧的情报起初意味在一点点增加，而最近的传闻又一下子多了起来（此篇作于X-BOX发表前）。这里是日本"ファミ通"杂志主编浜村通信的采访，由他口中吐露的 真是假呢?）

现在的传闻

- WINDOWS2000以及98的操作系统
- CPU为500M主频
- 硬盘、56KMODSM、OVD驱动搭载
- 对应WINDOWS用游戏
- 明年9月发卖
- 价格为250-300美元

浜村通信会知道些什么呢?

采访一下"ファミ通"主编浜村通信，看看能取得什么情报。

——对于XBOX的未来，知道些什么?

浜村通信（以下浜村）有点唐突。大多未经发表的东西妄谈未来是不行的吧。

——在电视上一定会看到相关的信息吧。

浜村：啊，可能吧，但不清楚。

——是真的，日本会接受XBOX吗?



浜村：日本的软件厂商从一开始就制作"给XBOX"的游戏应该会很少吧，移植作品肯定占较大比例。然而毕竟是世界级的计算机企业。因此他们的渗透应该也会达到某一程度吧!

——在日本会取得成功吗?

浜村：嗯，老实说日本的格局不会迅速变化，PLAY STATION2"的城堡也很难崩溃。不过，可将海外优秀的联网游戏逆输入。比如说，在美国的DREAMCAST就因为有日本发卖时期的累积。而达到充实的游戏登场，并反过来影响日本主机。吸取小型厂商的积极参与其实也是一个不容忽视的要点。

——MICROSOFT可能过XBOX得到多少利润?

浜村：我认为大体上是一场针对PLAYSTATION2开发环境使用的OS LINUX的防卫战。老实说，XBOX没有以前的积累很难先期制胜——还是看最后2001年吧!

到时就能看到大致的格局了。

针对LINUX的防卫战PLAYSTATION2的开始环境并不是WINDOS而采用了LINUX。MICROSOFTG一定不希望通过PLAYSTATION2而使LONXU环境得到广阔的普及，因此用XBOX来防卫。

这只是猜测。

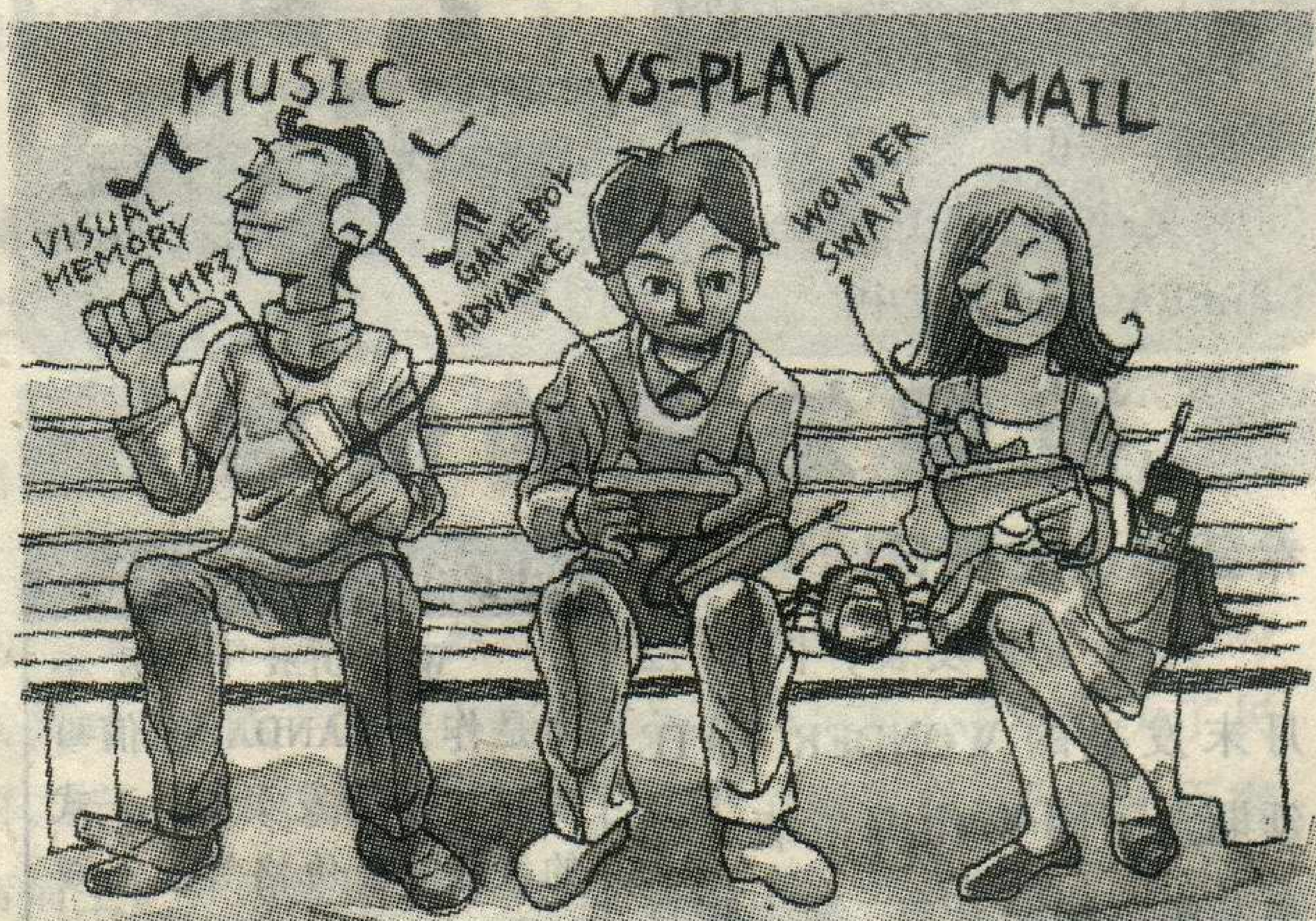
不庸多说，2001年的GAMELIFE将会这样!!!

在家中如此游戏!!



从今开始的游戏生活，将在DREAMCAST以及DOLPHIN网络机能帮助下增加无数乐趣。与陌生的同道对战，与朋友通信或打可电话，下载情报以及音乐等等。当然，NETWORK的环境也会不断进化。随着NETWORK游戏在世间的浸透。NTT以有其他通信事业者一定会努力使电话费下降关开发高速电话线路。2001年的游戏生活将从此进入一个飞跃的时代。

在便携机上游戏将会这样!!!



GAMEBOY ADVENCE与WONDER SWAN的移动电话连接装置使用后，就能感受到连接互联网以及存分发挥对战的游戏的乐趣。随着连接装备的充实，上网也将变得低廉，费用的低价格化、资料传送速度却因此上升。在家中利用网络下戴MP3至POA，并带到屋外收听。WONDER SWAN的WONDER VOGUE也会一直跟随在身边。一切都将成为现实。

2001年的GAME LIFE前篇

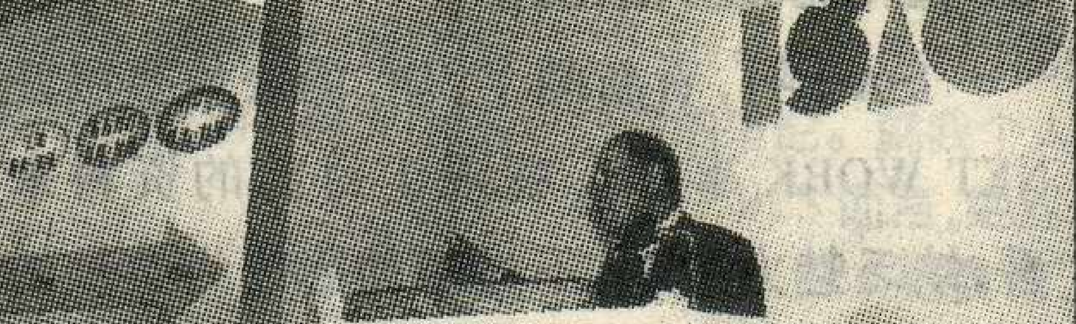
新世代主机大比拼

目前有这么多种游戏机，那一种才是最棒的呢？毕竟我们的零用钱是有限的，所以一定要调查清楚让我们来听听从来自业界的国际人，工作人员到主妇的各方面见解！这里有充满日常感觉的意见，也有业界内部的内部，深到地球核心里去般的深刻意见！那么就让我们来看一下这几位的选择吧！



▲对应 NETWORK 机能的 DREAMCAST 作为头阵，每一部主机都加入到这场网络大战中来。

来自游戏业界的意见
平林久和



戏剧性地降价!?

ISAO 目前的目标就是增加会员，那么怎么才能把会员人数转变成资产呢？为增加 PHS 使用者用 1 日元卖掉 DC 也不奇怪。



开发容易的话就有活路

海豚：PS2 的软件开发很困难，如传闻所说。如果海豚内装 128 位的主记忆，软件开发用 C 语言的话，对软件商来说很有吸引力。



GB 冒险：轻便的 NET WORK 机

对不能用电话线和 CATV 光缆线的孩子来说，轻便简易的 NETWORK 游戏是最适合的，在买接电视和游戏机的线之前先买接游戏和手表之间的线。这就是这次通信机所处的位置。



XBOX：世界性的开发!?

因为制造厂家和许可制度上的特惠，所以普遍引起注目，但 PC 也不是谁都能开发的，微软想在游戏界争得彩头，我看将是在 XBOX 失败之后了。



WONDERSWAN 走自己的路!?

WS 没像 PS 导入期时那样强调"与任天堂不同"的理念，所以让人觉得在模仿 GBA，不过，说不定开始就是想当掌机的主役。



株式会社インターラクト代表取締役
游戏情报员
平林久和

拥有业界履历 15 年，具备自己的取材网，是一位业界闻名的情报人士。

这个将会普及

① GAMEBOY ADVENCE
② ISAO(DREAMCAST)

在即将要得到 PS2 时，对于今年来说，其它最值得我注意的就是这两个了。

个人所关注的

①街机所获得的 NETWORK 环境

对于游戏业界的人而言，会感到街机有了危机感，唯一的解救方法就在于 NETWORK。

在这 5 个硬件中，今年将会发卖的可能性最大的，无疑是 GBA 了。拥有内藏通信机能的硬件会有很大的魅力，然而这样下去游戏界将要受到移动电话公司的亲近。游戏业界的战争会在 NETWORK 以及移动电话的运用上产生，针对现在依靠电话线来传送信息的方法，将有一场大变革。



在日法国人
游戏情报员
阿尔诺

法国、香港、日本游戏杂志中经常出现的阿尔诺，用他的双眼注视着 NETWORK 硬件的战争。

这个将会普及

① GAMEBOY ADVENCE
② DOLPHIN(暂名)
③ WONDER SWAN

个人所关注的

① DOLPHIN(暂名)
② WONDER SWAN
③ GAMEBOY ADVENCE

希望能早日与任天堂的海豚(DOLPHIN)一块在次世代游戏之海中潜泳！希望早日见到 128BIT 版的"玛莉奥"！也期待着推动游戏进化的宫本茂这一次能发挥出更高的创造力。在 NETWORK 战争中，主要看 PS2 与 DC 的竞争。而 WS 与 GBA 也是属于便携式掌机群中并称的双雄。

2001年的GAME LIFE前篇

法国游戏杂志驻日特派员 阿尔诺	原"ファミ通"杂志副编辑长的主妇玩友 渡边美纪	演艺界的游戏通 伊集院光
ISAO:期待 KILLER TITLE ISAO 的构想很好，DC 作为完善的游戏机，具备为用户服务的通信功能。限于没有网上通信专用的 KILLTITLE。日欧用户无法理解世嘉的 NETWORK 魅力。	**今后将逐渐展开** ISAO 啊，看新闻了，DC 的公司要展开 NET WORK 事业。就限于目前的资料来看，缺乏魅力要素。不过把社名改为会长的名字，看来他们干劲十足。	**ISAO 面向喜好对战格斗的人?** 我本人对 NET WORK 游戏没兴趣，除非对应特别有趣的游戏。ISAO 的 DC 有 CAPCOM 的 MATTING SERVICE 对喜欢对战格斗的人来说很好吧。
海豚:世人翘首期盼的次世代机 全世界的用户都在期待任天堂的次世代机。任天堂和 KONAMI 一定会将 DVD 的超大容易发挥得淋漓尽致吧，也期盼网上游戏的出笼，作为成功钥匙的一把还在于第三方的声援，应该没问题。	**海豚:需要更多情报!** 我仅知道它是 N64 的后继机种，其它的详情我还不清楚。宫本君说:大家考虑不全!	**海豚 活用以往的教训** 海豚和 GBA 会一同流行吗? 64DD 就是一个很好的例子：任天堂做得太绅士了所以什么也没得到。好好想想自己失败的原因，让人还会有点兴趣。
GBA,爆发性地卖出! 性能和携带性都将是此类游戏机的极品，GB 在全世界风靡已有 10 年了，任天堂当然应提供更好的产品。加上又有通信机能和 GB 上位互换性，一定会在全世界卖个一塌糊涂!	**GBA 有会普及的预感** "包里放着携带电话和 GB"这么想的人越来越多，现实虽如此，但一开始能否普及还要看软件的质量。不过本体的价格倒真的很适于热销。	**GBA 《口袋妖怪》会有吧!** 以《口袋妖怪》为龙头如何? 如果有通信和《口袋妖怪》相信很快就会卖掉。我虽不玩《口袋妖怪》但说"他有我却没有"的孩子会有一大群。
XBOX 日本制造商们如何应付? 性能价格比很高，但厂商的信誉和 PC 游戏移植的方便性使其充满魅力，虽在欧美相信会获成功，但在日本有强大的本国厂商应援，在全世界内不会太长寿的。	**XBOX:魅力浅薄** 对不起，我是刚刚知道它的存在，就妄加以评论不太合适。我个人对美国制作的游戏机不抱成功的幻想。因为我觉得电脑游戏没意思。	**XBOX 廉价版的电脑?** 我目前来看它是廉价的电脑。知道 NETWORK 上玩游戏很好玩的人家里也有电脑了吧? 所以作为游戏机出售让人不理解。
WS 良质携带的末端? WONDERSWAN 最近令见好游戏让人不安。不过外观漂亮、方便、小巧、便宜，有趣仍是它的魅力。希望它能成为良质，便于携带游戏机 + 携带情报端子的好掌机。	**WS 不能更便宜了吗!?** 现在连携带电话都进入彩色时代了，单色是最大的阻窄。不能通信，发邮，看网页都不是问题，关键还是颜色，虽价格未定但便宜此才有买头。	**全凭游戏软件的质量** 没有携带末端，对于掌机时代来说有些落后了，或许可以和 PS2 连接吧，希望对应软件能质量保证。



原"ファミ通"副主编 **渡边美纪**

原"ファミ通"的鬼副主编，现在正沉迷于"女神传说"以及"主妇游戏"中。

这个将会普及

① GAMEBOY ADVENCE

这些硬件到目前为止还缺少足够的情报，很难简单的作出判断。选择 GBA 是根据自己的直觉，具体理由可以看右边。

个人所关注的

① GAMEBOY ADVENCE

② DOLPHIN(暂名)

我的的移动电话与发电子邮件的方法都有些落后了，希望依靠 GBA 和宫本先生来改进。

在这些有限的情报里，最值得注意的就是网络功能了。另外，游戏能不能轻松随意的去玩也是值得考虑的。GBA 具有廉价轻便的特点，游戏也不会缺少像"口袋妖怪"那样有趣的作品，更重要的是还能通过它来连接移动电话以及上网和收发电子邮件，对于我个人而言，用处实在是太大了!



超级玩家 **伊集院光**

在"ファミ通"连载的 GAMEWAVE 中活跃的超级玩家，据说他的情报力在演艺界也属 NO. 1?!

这个将会普及

① GAMEBOY ADVENCE

从 5 个里选 3 个是相当困难的，每个都有自己的优点。选择 GBA 完全是因为"口袋妖怪"，还是需要纯粹的游戏机。

个人所关注的

① DOLPHIN(暂名)

虽然相关的情报很少，但我还是希望能尽快的玩到 DOLPHIN 的游戏，因为任天堂的实力是让人相信。

NETWORK 是十分危险的! 如果忘了自己的信箱地址，就会失去大量有用的邮件，非常危险。移动电话吗，也有被人不停催稿的麻烦。游戏软件还是要比硬件更令我产生注意。但是如果"风来之西林"和"职业摔跤"出现了网络版，那么这台主机也理所当然的要第一时间去把它买下。

电玩同人馆 2000年第五期 馆主默文

◇《电子游戏广场 17》内容简介：圣灵机、圣战士登拜因等完全攻略。

◇《世纪梦典》附录内容正式决定——《最终幻想Ⅸ》小说攻略专辑。

◇为表示对踊跃参加玩友神州社的读者的感谢，我们将对会员的邮购优惠再次调整为 8.5 折，请会员汇款时写清自己的编号。

◇凡欲报名参加玩友神州社的读者，可来信写上姓名、长期通讯地址(最好为家庭住址)、邮编、电话，并且最好附上一枚贴足邮票的信封，这样我们便会在收信后立即回函，告知会员编号。参加玩友神州社不收取任何费用。

◇现诚向广大读者征集优秀的小说攻略，以当前热门游戏为选材，机种不限，字数不限，要求叙述故事流畅生动，能较好的体现游戏佳作的内涵。一经采用，稿酬从优。

◇继 2000 年上海读者新年联欢会后，应读者要求，我们将 PS2 佳作展示会提上待定计划。读者可来信告知是否希望我们举办，以及希望举办的地点，我们根据来信数量最后决定举办与否。

◇自三月号起，我刊已进行全面改版，彩页增加为 32 页，原别册部分内容合并入彩页，特此告知，以免产生误会。

◇原定于本期刊登的玩友神州社背景环境设定调整至下期，"流浪汉物语"小说攻略亦挪至下期。

◇现发现有某"游戏机经营处"借广告之便，以"中奖"名义行欺诈行为，特于此公开警告并加以谴责，请广大读者慎勿上当受骗。

⊙适当增加些游戏隐藏要素的篇幅。

——吉林四平(1252)陈宇

在"超攻略道场"中一直有这部分的内容，以后也会长期保留的。

⊙不知怎么在本刊找不到风云论谈了，是编辑们都忙于其它事情还是另有原因？其中的名作大家谈更是不见踪影。其实与电玩内容有关的评说及论文是我们电玩迷最想看到的。

——辽宁大连 刘桂伟

在上一期有一个 RPG 的批评专辑，以后若版面许可，也一定会重设这样的栏目的。

⊙盼星星盼月亮终于盼来了贵刊的又一次改版，彩页增加了，钱也增加了，这倒无所谓，不过多了 1.4 元而已。可是好不容易增加彩页，却又用那么多的片幅去介绍坂口博信、广井王子之类的。有多余的彩页倒不如多介绍些游戏周边及手办之类，我想玩家一定会支持我的看法的。

——安徽马鞍山 杨雷



彩页的问题我们已在第四期作了一些改动，而从这期起，更是会重点加强欣赏性内容。

⊙我感到不管杂志的外表变得如何，其内在总是没变：一本好的游戏攻略书加一本"杂"志。贵刊之杂可谓同类杂志之最，从历史知识，神话鬼画，无一不有啊，不过这也是我喜欢贵刊的原因。我认为如果全为游戏攻略，那岂不是成为了游戏教科书了？除了玩游戏时有用外，其它时间就被打入冷宫，而贵刊除了游戏攻略之外亦可作平时消遣之物，实在太感动了。



——上海(2321) 张政

作为一本杂志，我们绝不希望用功利在的实用内容作为自己的定位，因此有读者不理解我们收录这些"与游戏无关的内容"，只能表示遗憾了。另外，在提供给读者文化内容时，我们也都是经过自己的再组织再创造，并不是简单的资料堆积，像用国内两本历史书籍拼成一篇什么什么史，如此掩耳盗铃之举，我们耻于为之！

◎自 3 月份公布我刊军容后，立刻有读者来信要求担当"机师"，即使不是编辑，杂役亦可，三陪(陪打、陪看、陪聊)亦可，工资可以忽略不计，唯求终老编辑部……

⊙贵刊能否出一本专门介绍游戏主机及配件的书(最好以 PC 到 PS2)。

——四川德阳 王欣



"黄之 6 号"的四名成员，你们的要求业已批准，一切等级及经验值均四人平分，但不能挑战其他会员。

⊙贵刊要求每本杂志各加 2 元邮费，这实在是太贵了，正如我以前提过的建议，一些可以合在一起邮寄的杂志可以把邮资



降低些嘛。

——福建莆田(0726) 林明伟

这种情况早已作过调整，只要邮购三本以上，每本书的邮费都降为一元。

⊙为什么贵刊介绍那么多的外国文化，而忽略了我们祖国母亲五千年光辉灿烂的文化呢?

——贵州贵阳(1172) 黄河

这是我们一直希望能刊登的内容,但前提是要与游戏有较接近的关系。欢迎读者能向我刊在这方面投稿。

◎真是佩服各位编辑的精力、体力、意志力以及想象力啊! 平心而论“T&P 军团”的攻略是最快最全的, 由此不可避免将产生庞大的工作量,还有其他事务——你们编辑成员真的只有 7 人吗? (换种说法: 你们是地球人吗? 看照片又似乎是,不过游戏里长得像地球人的“异生物”多了去了) 你们是怎么做出那些攻略来的? (备选答案附后,看我猜对否?) A 自己打游戏然后写攻略; B: 读者投稿; C: 翻译日方或港台资料; D: 去网上找; E: 用天才想像力编的; F: 以上选项的组合; G: 其它。编辑部的硬件装备也令我吃惊,你们七个人用得完吗? (好像法国世界杯时的荷兰队,带了近千件球衣、四百多双球鞋、几十名厨师、一飞机食品去巴黎)。



——四川内江 付晓飞

⊙好想看到贵刊许诺了很久的经典游戏小说攻略,何时能实现呢? 中国游戏的春天渐渐来了,现在,各媒体已普遍重视了电玩的社会效应与经济效益,比如现在各种报刊杂志及电视都争相报道有关街机舞王和 PS2——黑色冲击的消息。建议贵刊办一次有关电玩或电玩生涯的征文比赛,不仅限于现像,可面向社会,掀起一次真正意义上的革命,让社会真正认识到电玩的内涵与价值,不知可行否

——陕西西安(308) 徐迟

《世纪梦典》的一再延期使读者长期等待，于此说声道歉。而征文比赛的构思很好，只是需要一定的条件与环境，相信以后会有类似活动的。

⊙《T&P》的黑白版印刷的游戏画面太多,由于黑白色泽单调, 加入即上图片, 字排 的不够好, 所以给全一种整体零乱的感受,而且题目还多用黑色嵌底,更显得整本书杂乱无章。建议以且用清新,简洁的效果以示众读着眼前。



——四川成都 周子钧

云南昆明的慕蓉剑枫，你已成为 2385 号全员。

◎很高兴你们取消别册，这是一个十分正确的决定，这下我再也不用因为别册的被抢而心痛的份了。

——河南郑州(1429) 刘涛

早就说过，对付不法之徒的最有效力方法就是，购买双份,双份!(嘿嘿)

⊙卷首的彩页以后就专门留作彩页攻略吧? 不过为什么总要有一些“另类”游戏(“环孩子杰克”一类)在其上呢? 这类的游戏, 接我说, 登都不值得登。至于中彩, 我真希望看到的是编辑们自己编排的一些栏目, 可以是系列作品的分析, 如“梦战”系列、DQ 系列、“机器人大战”系列; 也可以是游戏人物性格、造型综合起来分析, 对比, 总之、有趣、有收藏性就行。

——湖南湘潭(0717) 李力

现在“经典场面欣赏”和“周边欣赏”完全由我们自己编排,至于其他,所提建议非常好,我们以后会尝试的。

⊙PS2 已经发售了, 这一期的 PS2 机能解析非常具有知识性 (在外面和兄弟们一顿狂侃), 希望贵刊以后多多介绍 PS2 主机的文章。

——辽宁鞍山 于永喆

这一期我们已经有了 PS2 经典大作的场面欣赏,今后选择 PS2 的相关内容时，我们也一定会根据其在国内的普及程度而多作欣赏性的介绍。

⊙《电子游戏与电脑游戏》为什么不附赠光盘? 我想如果再附赠一张光盘, 价格可以升至 12 元左右, 内容可以把一些 AVG 游戏找位高手以最快最好的 ENDING 爆机, 然后压缩到一张 VCD 上, 中间的对话可以打上中文字幕, 这就相当于小说攻略了; 还有各种 RPG、SLG 的片头、结尾、过场动画, 格斗游戏的连续技“实况”等等。

——河南洛阳(2407) 李雅江

附赠光盘必须要有正规的音像制品号，如果以非正当途径附赠光盘,我们不会去做,但申请音像制品号则需通过很多程序及大量的投入,在不再加重读者负担的前提下,目前我们暂且不会有这样的改变，但当条件成熟后一定会认真考虑的。

⊙因为杂志改版,所以内容变动很大,有些文章暂停或停止连载是很正常的, 但在首页或同人馆中登一句声明也不会浪费各位多少时间吧! 例如 99 年 6 期驰骋兄的“帝国之接触”(标明待续), 99 年 12 期的“重归最初”(标明待续) 以及“RPG 世界的魔法王国”, 这些“世纪末失踪人口到底怎么了,” 希望贵刊能给读者一个满意的答复。

——湖北襄樊(2421) 王绍兴

重归最初已于近期复归，今后如有连载中止也一定向读者言明。



赏金事务所

第五期公告

NO. 000107
×

《WILD ARMS 2》: 正确密码为トロワ。

——四川成都 (0120) 伍玉强(5P)

NO. 000302
×

首先必须到盗贼岛，取得快跑鞋“(はせてのくつ) 这个道具，当进入那个房间后，用快跑鞋撞开通路，并不是打击墙壁。

——湖北武汉(0666)孙臣(3P)

NO. 000303
×

本人玩 SFC 时也时常出现这种情况，主要是出现在长时间运行游戏机，机体温度过高之后，很遗憾的告诉你，一般我遇到这种情况只有“NEW GAME”

——湖北十堰(1261) 徐岳文(2P)

NO. 000306
×

PS《梦幻骑士》金钱无限的金手指密码为:80194304 967F 80194306 0098

——湖北当阳(1073) 许稚杰(1P)

NO. 000322
×

是一座单独摆放的石像，对面那堵墙上有菲达留下的字条。

——辽宁沈阳 (1194) 刘鹤(3P)

NO. 000501
还原丹
1P

《大航海时代 4》在大港口一般都有遗迹或都会，但却找不到，有的杂志说从城门出去摸索，但那些大港口根本没有城门选项，就算找到地图也无济于事。我找遍所有港口，只有京城和杭州有城门，找到遗迹，其它的都找不到。

——浙江衢州 翁翔

NO. 000502
10EXP
2P

《大航海时代 4》在“地中海”的“Pレスの圣枪”按攻略的“东经 26，北纬 37 寻找，却没有?还有“战列舰”的城市位置?

——福建连江 庄力

NO. 000503
青钢剑
1P

PS《太阁立志传Ⅲ》: 按照电与电上的攻略打到最后，柴田造反，然后贱岳合战。合战结束后退回了姬路城，又派兵攻打了金崎城。前田利家居城接攻下北在城，可是没有发生“北庄自杀”为什么?

——四川成都(0120) 伍玉强

赏金猎人 NO001 伍玉强(0120) 5P LV24 HP346 AT34 +20 DF26 +30 盗贼

NO. 000504
10G
2P

PS《WILD ARMS2》中的生け贽の祭坛中的石少女神像如何得到? B3 有一排石块挡道如何过去?

——湖北黄石(2332) 吴哲

NO. 000505
15G
3P

PS《梦幻模拟战 V》: 隐藏第一关的过关方法是什么? 是否有“加”钱的秘技，若有是什么?

——福州 陈伟伟

NO. 000506
MP 回复剂
1P

GB《口袋妖怪・皮卡丘》为什么有怪物升至 LV100 便会死机?

——云南昆明(0118) 段磊

NO. 000507
10G
2P

PS《梦幻骑士》カレン在哪里采药，ブランシル城里南下，有一座断桥，桥头有两个兵，却不知怎么过桥。

——上海浦东 杨洁

NO. 000508
10G
2P

《星海传说Ⅱ》那个三只眼的科学家怎样加入?98 年某期上虽提及，但我试了几次都没用。

——浙江武义(2113) 范高翔

NO. 000509
10EXP
3P

近日本人在网上发现关于《火焰之纹章的多拉基亚 776》有一隐藏人物、需要达成 A 级以上评价，然后还得达成某种条件，不知是何条件?隐藏人物究竟是何人?

——江苏常州(0424) 沙志伟

NO. 000510
10EXP
1P

SS《天外魔境》第一张盘中，有一个城中的宫殿正门有密码，好像是用四种颜色填入一个四方形中，请问怎么填才能进入?

——湖南湘潭(0717)李力

NO. 000511
10EXP
1P

SS 版《恶魔城 X 月下之夜想曲》怪物图鉴的第 11 号 (第 6 行第 1 个) 总也找不到，请问这怎么回事?

——北京西城(2288) 金折

NO. 000512
15G
2P

GB《勇者斗恶龙》我所培养的黄金史莱姆 HP 少得可怜，即使 LV99 也不超过 150，问:有否不通过金属史莱姆而直接培养出黄金史莱姆的方法? 因为金属史莱姆的 HP 就很低。

——安徽怀宁 典伟

玩友神州社



本月由于调整杂志上市周期，所以与上期之间的间隔也比平时缩小许多，大家来不及寄来回应是可以理解的，但希望今后如果有活动需要大家参加，还是及时寄来回应，神州社的发展要靠大家来推动。

这一次破例给大家刊登一篇来稿，不但庄谐并具，而且更能从中读出该名读者的真挚。刊登于此，也能从某角度上帮助大家了解一些社规。

凡受重伤的会员请注意本版“广告”，神州社终于拥有了最早两家宿屋。大家可前去休息，依然向社内汇报，由我们将住金转交店主。

勇气

至今会员人数: 2422

各位未成为会员的玩友:

大家好!

我是一个要加入神州杜的玩友,我曾经和大家一样,对是否成为会员面举棋不定。可这次下定决心要成为会员,这勇气是从何而来的呢? 我自己可不是什么写作高手，只是将心里话写出来与大家谈一下。

当第一次看到 < <T&P> > 第四期所策划的玩友神州杜的时候，自己的心里非常的激动，这可是中国第一个筹划的以游戏为主题的乐园，在里面一定可以找到不少玩游戏的挚友,况且所策划的游戏又带有浓郁的 RPG 特色,一定要加入成为会员。我可是 RP G 游戏的高手,在自己接触且破关的众多游戏当中绝没轻言一个“怕”字,这个字在我的游戏字典里,也许压根就不存在，当然也想在神州杜所虚拟的 RPG 游戏当中试一下身手。(当时，由于心情非常得激动，并没有好细阅读成为会员时的权利、义务关系以及升级时所必要的条件。)着手写信准备报名时,这段内容瞬间跃入了我的眼帘,将它仔细阅读后…

天．天哪!这．这也太难了吧!一股莫名其妙的感觉涌上了心头,并开始四处扩散、弥漫。写信持笔的手不由自主地抖了起来,自已畏惧了?还是怕了?应该是害始了吧。人社成为会员可以升级一次级,即是 L V 1。实力是: H P 1 O、MP 1 O、A T 1、D F3。自己心想,在任何 RP G 游戏当中,也没有哪一位主人公、配角或小角色有这样“倒”过,别说在 GAMB 中闯天下了,就是干掉一个初级的史莱姆都自身难保。除非得到了什么神兵刹器、传说之铠甲或是有实力异常强大的人物相助尚可平安无事。可是,自己却要面对现实中的虚拟游戏，就凭此实力…种种可怕的想象在我的大脑中浮现,这可是很容易就 GAME OVE R 的呀,万一自己“挂了”怎么办?我将快要写好的信揉掉了，过了一会儿，又将揉掉的信打开，看看 < <T&P》,再看看信,又一次揉掉,然后又打开…就这样反复了数次,自已到底是怕了呀,这种感觉真是第一次的呀,再等等看吧,看以后有什么新的举动吧,很多玩友一定和我的想法是一样的吧,我陷入了沉思,再等等看吧,今天晚上的觉怎么这么难以人睡。

随着 < <T&P> > 后期玩友神州社的策划，社内活动越来越完善，先后报出了魔神降临、道具屋、转职路线、翁戴拉等非常有意思的活动,会员数也日渐增多,这可是好事。而我,却认为要是成为会员后,想升级就更难了。被魔神诅咒了怎么办、没有“G”可买不起道具(“G”的得来可太难了,是建立在升级的基础上)，不升级就别谈转职，以 LV 1 的实力去翁戴拉可正好是守门犬最好的夜宵。当时,真不知道自己的勇气到哪去了,只是一个劲得去想肯定有不少玩友和我一样，用此来为自已找借口，面自己的心里却又网网不乐。

玩游戏时,一想到不少玩友报名成为会员,通过自己的努力升级时,他(她)们是多么的有勇气啊,可自己呢?以至于时时陷人沉思,玩游戏也心不在焉。不玩了,去休息一下吧,从没这么疲倦过。关闭 P S 的电源,靠在了沙发上,“这可不像我所认识的你呀,你在游戏方面可没有一个怕字,这次却又畏缩了,在遇到事务的时候,联想和换个角度去考虑一下,对你在任何方面可是很有帮助的。拿出自己的勇气,去向困难所挑战,只要自己尽力去做了,输与赢同样精彩,拿出自己的勇气吧。”这时,一位经常在一起玩游戏的好友对我说的这段话，伤佛黑夜中的流星一闪而过，可对自己的震撼是相当大的呀,自己脑子里一些疙瘩被慢慢地解开了。

是啊,凡事联想一下和换个角度去考虑考虑是多么的重要。大家和我一起联想一下，当我们正在为自己成为会员后，只有 LV 1 的实力，又没有什么道具,很容易“终了”的时候,想到了我们神州杜的策划者了吗? 大概,和我一样忽略了这一点吧?他(她)们在缴尽脑计苦苦思索如何为新的会员升 L V,如何调动大家的积极性时,他(她)们的付出是多么的多呀,他(她)们的压力是多么的大啊,他(她)仍也想得到回报,但这回报只是希望有更多的玩友如人社内支持他(她)们仅此而以。而我们呢?连入社这个勇气都拿不出来,和他(她)们,这些鼓足勇气敢于开创中国电玩玩友第一社的勇士们所不能相比的。不信,换作您是他(她)们中的一员,您在全力工作的时候,付出自己应付出的,还抱怨是成为新会员如何升不了 LV 的抱怨时,您的感受如何呢?

让大家和我细想一下吧，报名成为新会员后，其实升级的机会是很多的。千禧增刊就是为新会员送 E X P 的，当我们拿到 < <T&P> > 和增刊时,发现有错字时,应想到主编劳心费神地处理着各种事务,编辑部的编辑们强忍着疲倦而布满血丝的眼睛反复地排版、检查错字,他(她)们只是想让我们尽快地看到杂志,也有敢于接受批评的勇气,他(她)们的付出是多么的无私,能否让我们用好的建议去取代批评,即能让编辑们知道错误,又能高兴地去改正，因为“最能抹杀别人干劲的话，只需轻轻一句批评就够了。”当好的建议提出后,经过研究、讨论,一定会被采纳的,我们大可静等好消息了，也许有一些建议好，要做到需一定的时间，大家也不要太着急，要给主编和编辑们时间,有错就改本身就是有勇气的,再说,《T&P》只会越来越好的,当我们拿到增刊而得到 E XP 时,请别忘了对主编以及编辑们道一声:为了我们,您辛苦了。谢谢,请保重身体。

每次的魔神降临,也是为使新会员升级的方法,只是更加有意思,若你有幸被各种祝福选中,基本上就可笑着升级,又可赚到“ G”;就算给诅咒选中也无需灰心，这只是让您的升级之路富有挑战，要有勇于接受挑战的勇气,因为在任何游戏中升级总是坎坷的;战败或是“挂了”更不要丧气,因为败北并不等于失败，只是迷失了前进的方向，要鼓足勇气站起来，看到光明,日本谚语:“输,是理所应当的;赢,才是侥幸的。”您只要把这句谚语不停得对自已心里说，竭尽全力，输也是输得精彩，没有人会因此瞧不起您，因为您是有勇气去面对挑战的。就让魔神们为我们新、老会员带来属于自已的运气。

赏金事务所也是赚经验值、挣“ G”的好地方,里面有各种各样的委托任务，自己只要有勇气去努力完成自己所接受的任务，除得到经验值和“G”,还有赏品,每一次都是不同的,一定会让您有不小的收获的。现在任务还不是特别多,请不要担心,在往后任务多得一定会让您接受 2—3 件才离去,在众多的任务中,也一定会有别人所回答不了,只有您才知道,这时请不要再犹豫了,勇敢地接受下来,努力去完成,不要放过可能使您升级的打好机会;当然,您要说任接受。另外,接受的任务一定要努力傲到最好,圆满完成,因为任务的背后是一个玩友成会员一颗期盼的心,帮助他(她)们,在您遇到困难时,第一个来帮助您的,就极有可能是您所帮助过的人,请大家多支持赏金事务所,用自已的勇气和努力圆满完成自己所接受的任务吧。当大家觉得实力尚可，不妨到地狱（翁戴拉）去兜风，在那里得 E XP、赚“G”、获得道具也不难,前提一定是有实力时再去(我就很想去)。据说,目前地狱不是特别大，不要紧，我们努力将它建设地更大更深（众人做擦汉状)。可您也不要太大意,去地狱是非常富有挑战的,想进必须先击倒守门犬,它的实力很强,大家想击倒它,就将它群殴之,上啊!(咦?怎么就剩我一个了)。就算将它击倒,也别得意,因为这只是更加艰苦的磨练的开始,各个关底的实力也是惊人,但是我们更是人多示众,大家一起上(作者怎么不见了)!当大家团结一致,在地狱中获得收获时,一定会觉得值得的(别只顾自已,同伴是需要帮助的)。成为会员后,若不到地狱去逛逛,那可真是一个遗憾。怎么样?有了实力,敢到地狱去接受挑战吗?

若您是最幸运的逢千名入会而成为会员的玩友，您就爽多了，可拿到《T& P》也有时间上的差异(主要指城市之间远近的问题)，万一自己知道任务如何完成，写信去申请却被距离近的玩友预订了成完成了面自己的信还在路上，那该怎么办?不必担心，事务所会考虑到这点的，任何事务只有越来越好才会被大众所会享受到非常好得优惠，自己的 L V 至少也会升个十级，还能得到相当不错的道具。怎么样?心动了吗?一起入会吧，这个幸运儿也许就是您。当您成为幸运之星时，千万不要忘了一点，在此之前已有九百九十九人为您创造了机会，您要拿出勇气，帮助这些会员一起升级，大家既然都是会员;也就都是好友，当您遇到困难时，这些好友们一定会站出来帮助您的。更不要忘了多宣传玩友自己的神州杜，说服犹豫不决的玩友一起加入成为会员呀。没有成为幸运之星也无需难过，因为我们大家一起创造出了最幸运的玩友，也是为神州杜做出了自己应尽的贡献，自己通过努力去升级,也是一番磨练,锻炼出自己的勇气。

细想之后,我不停地在自已的心中呐喊:我一定去人会,去支持中国自己的游戏界。真是惭槐,一直到现在才拿出自己的勇气,这和 < <T&P> > 主编以及编辑们所付出的勇气所无法相比的。我也知道 < <T&P> > 有很多的读者,也许对人会的感触与我相同,成比我还想成为会员,只是入会后初期升级很困难,因此而举棋不定。但我想告诉大家的是:不要放弃希望,因为那正是潘多拉的魔盒中最后出现的一丝光明。请大家放下犹豫、猜疑吧,一起团结起来支持《T&P》、支持神州杜吧。也许有一 日，中国游戏界自己也能制作出轰动世界的著名游戏，到那时，我们一定会自豪得觉得自己所付出是值得的。

玩友们,请为中国游戏界贡献出自已的一份力量吧,请拿出自己的,勇气!

作者:王瑜(2371)

神州社策划之五——十二魔神

魔神降临

十二魔神 NO.8



DARK KING

LV: ???
HP: ???
MP: ???
行动方式: 斗蓬飞行
属性: 暗
居住地: 炼狱山
赐福率: 90%
诅咒率: 10%
降临百分率: 2% (每年 5 月)

梅菲斯特，曾出现于多部诗歌戏剧的经典神话文学形像，大魔王撒旦的化身之一，经常在暗夜中飞行，寻找意志不坚定的少男少女，和他们签定契约，拿走他们美味的灵魂，帮助他们完成不切实际的梦想。梅菲斯特其名字的意义为"否定之精灵"，即无差别否定他人的价值观，并粉碎之，将光明变成黑暗，将善良引向邪恶，将天使变成恶魔的 DARK KING!

性喜番茄汁，厌恶大蒜和十字架。

DARK KING 奇迹之一————否定之精灵 1
效果：本月发生战斗的双方，各项数值均临时下降 50%

DARK KING 奇迹之二————否定之精灵 2
效果：本月发生战斗的双方，身上持有的贵重道具交换

DARK KING 奇迹之三————否定之精灵 3
效果：上月重伤死亡的，本月恢复行动

DARK KING 奇迹之四————否定之精灵 4
效果：职业为魔法系统以外者，金钱降一半

DARK KING 奇迹之五————契约
效果：用途不明的契约（请妥善保存，将来有用），可上升 5～10 级，但代价为四个月或 6 个月任何收入都充公（自行选择是升 5 级还是 10 级）

神州社策划之五——SLG 游戏规则一

首先花 20G 购买一方土地（一人初始最多可买十方），随后购买肥料、除草剂、种子、灌溉水车等便能进行种植，每月有三项行动机会（必须上报），到每年九月就能获得收成，除可将农作物予社中收购外，还能根据成绩得到一定土地奖赏，由此建设自己庄园，到一定规模会作为地名出现于 MUD 地图之上。以下为农用物品部分价目：

①稻米(20\袋，一方土最多三袋，种植难度低)　⑥无名花(500\棵，只限一棵，种植难度高)
②甜瓜(30\袋，一方土最多三袋，种植难度中)　⑦水车(30，必须配备)
③油菜(40\袋，一方土最多三袋，种植难度低)　⑧除草剂(30\包，每包 100 单位，每方土每次需 10 单位)
④玉兰(65\袋，一方土最多一袋，种植难度中)　⑨肥料(15\包，每包 100 单位，每方土每次需 20 单位)
⑤胡麻(50\袋，一方土最多两袋，种植难度中)　⑩除虫剂(40\包，每包 50 单位，每方土每次需 15 单位)

经营土地会员每月三次劳作可从以下各项内选择：施肥、浇水、除虫、除草、修剪（④与⑦项）、光照（④与⑦项）、加棚（每方需付 15G）等，每月气候有变，可来电询问下月气候，存在洪水、干旱以及蝗灾的可能（洪水及蝗灾可用加棚来防护）。

四月奇迹发生

受胎告知：0282，李展宏；0540，林巍；0868，张航；1286，余佳鑫…可选择七色"雪鹰 Jr"一只，进行育成．亦可于战斗中召唤(MP50，每回回复 HP1)育成方法见下期
耶和华的记号：自愿报名……………………………………愿去圣城参拜并平安回来者终生不会战死
罗马建城：自愿报名购买土地……………………………………得到并经营自己的庄园
生者入天堂：1621，孙震环；1805，王宇路；2080，董海杰；2309，李秀—……………………去天堂游历
火中救人：自愿报名……………………………………以自己 HP 加给受伤的会员，但得到一项魔法

被带入天堂的会员请将移动步数上报，天堂长度不定（根据移动步数而变化），不会发生任何战斗，但有多种事件发生，完成游历者都能得到一项赠答，但身处天堂时不得参与其他任何活动。其他会员也可申请前去游历，每月只产生一名幸运者。



卡比斯广播站
为您广播

本月广告

店名：KO 宿屋（一级）

广告词：本人为了广大生命不息，战斗不止的社友（同时也是重伤的）和自己的钱包于今日开办了神州社的第一家宿屋（?!）－KO 宿屋，欢迎广大会员多多造访。本店收费合理服务周到，是战后的首选宿屋!

收费标准：20×M 每位会员，（M 为等级的十位数）若不到十级者一律只收 10G，超过 100G 者按 100G 算。若三人结伴上门收费打 8 折（即 20×(M1＋M2＋M3M＋)×0.8），二人结伴上门打九折即(20×(M1＋M2)×0.9)。本人同时希望别的同行定价时与本人一致，以造成有序竞争，大家都挣点钱花。

NO.0004 王晟

"狂忘 HOTEL"（一级）

收费：LV1　8G
LV2～LV12 20G
LV13～LV20 40G
LV20～LV40 80G
LV40 以上 90G
商人一率 30G
道具屋过段时间再开。

NO.0097 王琳

凡欲进宿屋休息的会员，请来信或来电申请，由我们代收住金转交店主，下月即可以健康状态参加活动。

为保证将来道具店主的利益，宿屋将分为五个级别，分别能最大回复 200、400、600、800、1000 以上（低于此数的完全回复），店主可申请将宿屋升级，收费为 300×n（n 为升级当前次数，每次只能升一级）。不同级别宿屋将各自有不同特殊功能，暂不详列。



会员名录 第十三期



NO. 1656 北京房山 刘集光 LV1
NO. 1657 广东高明 王跃安 LV1
NO. 1658 福建泉州 何俊南 LV1
NO. 1659 广东梅州 刘 zhe LV1
NO. 1660 广东广州 吴 凡 LV1
NO. 1661 辽宁盖州 王怀宇 LV1
NO. 1662 浙江杭州 陈 劼 LV1
NO. 1663 山东日照 牟 雷 LV1
NO. 1664 北京永内 张欧阳 LV1
NO. 1665 湖南吉首 符 冰 LV1
NO. 1666 广东信宜 何 彬 LV1
NO. 1667 湖南怀化 姚 磊 LV1
NO. 1668 吉林白山 刘 欢 LV1
NO. 1669 上海浦东 倪慧杰 LV1
NO. 1670 福建永安 刘昌杰 LV1
NO. 1671 河南郑州 申 萌 LV1
NO. 1672 北京房山 刘 波 LV1
NO. 1673 浙江杭州 郑建好 LV1
NO. 1674 江西临川 徐 畅 LV1
NO. 1675 江西临川 黄 yin 凌 LV1
NO. 1676 广东广州 梁振宇 LV1
NO. 1677 山西古之 武鑫 gang LV1
NO. 1678 浙江舟山 姚 ze 明 LV1
NO. 1679 甘肃金昌 王 煜 LV1
NO. 1680 广西桂林 韦洪宇 LV1
NO. 1681 广东汕头 韩华阳 LV1
NO. 1682 上海静安 沈 韬 LV1
NO. 1683 贵州贵阳 吴 xi LV1
NO. 1684 辽宁沈阳 赵海东 LV1
NO. 1685 江苏苏州 史 zhe LV1
NO. 1686 景德镇市 郭 凯 LV1
NO. 1687 四川内江 张 渊 LV1
NO. 1688 广东云浮 梁 hao 东 LV1
NO. 1689 牡丹江市 张 强 LV1
NO. 1690 广东绕平 余冬阳 LV1
NO. 1691 上海静安 严 磊 LV1
NO. 1692 山西大同 苏 彤 LV1
NO. 1693 安徽淮北 马 锐 LV1
NO. 1694 广东高明 周荣华 LV1
NO. 1695 广东广州 邹璟浩 LV1
NO. 1696 四川成都 王昌建 LV1
NO. 1697 四川宜宾 尹 智 LV1
NO. 1698 广西 zi 宁 陆咸春 LV1
NO. 1699 天津北辰 徐津昆 LV1
NO. 1700 四川成都 徐文浩 LV1
NO. 1701 广东湛江 潘春光 LV1
NO. 1702 北京大兴 郭 超 LV1
NO. 1703 乌鲁木奇 张 鹏 LV1
NO. 1704 浙江宁海 薛松杰 LV1
NO. 1705 广东广州 郑 郑 LV1
NO. 1706 四川成都 郭 成 LV1
NO. 1707 广西梧州 黎超华 LV1
NO. 1708 重庆江北 李 跃 LV1
NO. 1709 宁夏银川 李 宁 LV1
NO. 1710 山东烟台 杨忠敏 LV1
NO. 1711 山东济南 李 超 LV1
NO. 1712 天津大港 刘新锋 LV1
NO. 1713 河北任丘 张宇良 LV1
NO. 1714 辽宁沈阳 王 东 LV1
NO. 1715 辽宁沈阳 田 彬 LV1
NO. 1716 福建泉州 吴剑锋 LV1
NO. 1717 浙江台州 蒋 彬 LV1
NO. 1718 江苏常州 王小鹏 LV1
NO. 1719 福建泉州 陈海山 LV1
NO. 1720 福建泉州 秦艺龙 LV1
NO. 1721 重庆渝洲 何 磊 LV1
NO. 1722 江西永修 吴 猛 LV1
NO. 1723 广西梧州 夏 xi LV1
NO. 1724 广东新会 区炯成 LV1
NO. 1725 广东郁南 郑宇达 LV1
NO. 1726 广东东莞 王应时 LV1
NO. 1727 重庆渝洲 濮 成 LV1
NO. 1728 重庆沙坪 刘 源 LV1
NO. 1729 北京宣武 张 素 LV13
NO. 1730 张家口市 张 磊 LV1
NO. 1731 湖北襄樊 张文博 LV1
NO. 1732 辽宁铁岭 王 欢 LV1
NO. 1733 广西北海 黄忠建 LV1
NO. 1734 江苏南通 陈 宇 LV1
NO. 1735 河北唐山 张志刚 LV1
NO. 1736 河北定兴 赵云龙 LV1
NO. 1737 浙江宁波 曾 魏 LV1
NO. 1738 浙江宁波 谬圣威 LV1
NO. 1739 齐齐哈尔 朱廷博 LV1
NO. 1740 江苏南京 孙志钢 LV1
NO. 1741 山东泰州 王振中 LV1
NO. 1742 浙江苍南 杨朝阳 LV1
NO. 1743 广西南宁 黄智宁 LV1
NO. 1744 广西北海 张国驰 LV1
NO. 1745 上海南市 柴立军 LV1
NO. 1746 梅河口市 赵 越 LV1
NO. 1747 辽宁师大 陈 强 LV1
NO. 1748 北京海淀 何海龙 LV1
NO. 1749 北京邮电 李 萌 LV1
NO. 1750 吉林长春 尤 龙 LV1
NO. 1751 吉林长春 祝海泉 LV1
NO. 1752 湖北当阳 邵 恒 LV1
NO. 1753 广西合浦 黄 斌 LV1
NO. 1754 北京赵公 马 磊 LV1
NO. 1755 湖北武汉 刘晓峰 LV1
NO. 1756 江苏丹阳 马 聘 LV1
NO. 1757 江苏泰州 刘 凯 LV1
NO. 1758 陕西咸阳 李文欣 LV1
NO. 1759 湖北汉川 余从博 LV1
NO. 1760 江苏无锡 吴 pu LV1
NO. 1761 江苏仪征 张晓菲 LV1
NO. 1762 河南洛阳 方玉光 LV1
NO. 1763 广西南宁 李琦波 LV1
NO. 1764 江西工行 曹 雁 LV1
NO. 1765 哈尔滨市 陈学锋 LV1
NO. 1766 福建泉州 王超俊 LV1
NO. 1767 吉林长春 郑召强 LV1
NO. 1768 吉林长春 朱文博 LV1
NO. 1769 吉林长春 赵 伟 LV1
NO. 1770 上海西峰 朱岭峰 LV1
NO. 1771 浙江瑞安 潘 勇 LV1
NO. 1772 四川自贡 王自强 LV1
NO. 1773 辽宁开原 银天伟 LV1
NO. 1774 辽宁开原 崔 刚 LV1
NO. 1775 上海宝山 顾晨惶 LV1
NO. 1776 陕西榆林 黄 波 LV1
NO. 1777 北京崇文 李忠实 LV1
NO. 1778 上海长宁 余 勇 LV1
NO. 1779 浙江瑞安 梁 勇 LV1
NO. 1780 广东江门 葛斯野 LV1
NO. 1781 广西桂林 唐文喆 LV1
NO. 1782 江苏宜兴 许 伟 LV1
NO. 1783 江苏苏州 张 韡 LV1
NO. 1784 广西梧州 梁鸿志 LV1
NO. 1785 广东番愚 曾庆宇 LV1
NO. 1786 山东济南 宫 健 LV1
NO. 1787 河北枣强 李金国 LV1
NO. 1788 广东番愚 周焯南 LV1
NO. 1789 江苏南京 巢文杰 LV1
NO. 1790 河北唐海 杨周华 LV1
NO. 1791 张家港市 陆卫峰 LV1
NO. 1792 黑龙江省 王大朋 LV1
NO. 1793 黑龙江省 陶 坤 LV1
NO. 1794 安徽宿州 王 昕 LV1
NO. 1795 广东深圳 陈晓荣 LV1
NO. 1796 黑龙江省 王 晶 LV1
NO. 1797 广东肇庆 李校生 LV1
NO. 1798 天津南开 蒋 维 LV1
NO. 1799 上海浦东 孙伟 yi LV1
NO. 1800 河北辛集 闫 威 LV1
NO. 1801 四川成都 王 越 LV1
NO. 1802 广东顺德 陈伟旭 LV1
NO. 1803 北京海淀 彭 莱 LV1
NO. 1804 吉林安图 周毅强 LV1
NO. 1805 北京海淀 王宇路 LV1
NO. 1806 浙江宁波 贺 跃 LV1
NO. 1807 呼和浩特 森 格 LV1
NO. 1808 江苏无锡 徐 峰 LV1
NO. 1809 哈尔滨市 关伟鑫 LV1
NO. 1810 浙江温州 金方圆 LV1
NO. 1811 甘肃兰州 王殿琨 LV1
NO. 1812 北京崇文 周斌彬 LV1
NO. 1813 广东新会 林海穗 LV1
NO. 1814 四川自贡 刘俊柯 LV1
NO. 1815 浙江台州 阮 斌 LV1
NO. 1816 湖南株州 李欣栾 LV1
NO. 1817 广西昭平 董超波 LV1
NO. 1818 广东郁南 邱金明 LV1
NO. 1819 克拉玛依 马建军 LV1
NO. 1820 吉林四平 耿星宇 LV1
NO. 1821 广东南海 叶锡恩 LV1
NO. 1822 上海耀华 陈 磊 LV1
NO. 1823 浙江杭州 蒋 kai LV1
NO. 1824 广东广州 任浩宇 LV1
NO. 1825 齐齐哈尔 杨学佳 LV1
NO. 1826 浙江舟山 胡乔磊 LV1
NO. 1827 重庆渝中 刘 操 LV1
NO. 1828 包头铁工 刘 陆 LV1
NO. 1829 广东汕头 梁顺泉 LV1
NO. 1830 山西孝义 马智军 LV1
NO. 1831 吉林龙潭 王英贺 LV1
NO. 1832 浙江杭州 傅晓晨 LV1
NO. 1833 广东澄海 刘冶键 LV1
NO. 1834 江苏太仓 马继东 LV1
NO. 1835 天津大港 李 亮 LV1
NO. 1836 广东广州 张剑萍 LV1
NO. 1837 大庆龙凤 徐俭波 LV1
NO. 1838 浙江嘉兴 高渝璐 LV1
NO. 1839 上海车站 禹 飞 LV1
NO. 1840 广东江门 苏健强 LV1
NO. 1841 上海子洲 詹 吾 LV1
NO. 1842 上海金山 刘震宇 LV1
NO. 1843 上海普陀 黄浩烨 LV1
NO. 1844 浙江象山 戴 峰 LV1
NO. 1845 上海闸北 葛文魏 LV1
NO. 1846 广西南宁 谷铁鸸 LV1
NO. 1847 江苏南京 陈 睿 LV1
NO. 1848 浙江杭州 郭 昕 LV1
NO. 1849 上海浦东 王玮仁 LV1
NO. 1850 广西南宁 王敏安 LV1
NO. 1851 贵州安顺 李 玉 LV1
NO. 1852 青岛大学 胡志勇 LV1
NO. 1853 广东湛江 杨 嵩 LV1
NO. 1854 山东沙口 黄 涛 LV1
NO. 1855 湖北纹川 孙 皋 LV1
NO. 1856 贵州贵阳 张 巍 LV1
NO. 1857 河南永城 崔 征 LV1
NO. 1858 江苏常州 张仁杰 LV1
NO. 1859 上海南市 商 zhou LV1
NO. 1860 江苏南京 张 凯 LV1
NO. 1861 湖北武汉 紫 月 LV1
NO. 1862 北京朝阳 常 毅 LV1
NO. 1863 江苏苏州 纪 佳 LV1
NO. 1864 陕西勉县 钟 华 LV1
NO. 1865 上海嘉定 赵 迪 LV1
NO. 1866 上海宝山 张 晔 LV1
NO. 1867 广东电白 周伟彪 LV1
NO. 1868 北京西城 邓 琳 LV1
NO. 1869 北京方庄 魏 勇 LV1
NO. 1870 河北唐山 徐 磊 LV1
NO. 1871 山东青岛 张晓亮 LV1
NO. 1872 北京丰台 卢 毅 LV1
NO. 1873 湖北鄂州 廖晨建 LV1
NO. 1874 江苏无锡 蒋振凌 LV1
NO. 1875 浙江宁波 史 奇 LV1
NO. 1876 重庆大渡 叶 茂 LV1
NO. 1877 湖北武汉 潘 虹 LV1
NO. 1878 福建福州 巫 胜 LV1
NO. 1879 江苏南京 余敏祥 LV1
NO. 1880 广西南宁 乃肖军 LV1
NO. 1881 湖北武汉 张 威 LV1
NO. 1882 广西南宁 黄 喆 LV1
NO. 1883 北京海淀 江永玲 LV1
NO. 1884 江西南昌 严 俊 LV1
NO. 1885 重庆南岸 张 欣 LV1
NO. 1886 广东广州 刘信裕 LV1
NO. 1887 江苏苏州 唐 磊 LV1
NO. 1888 江苏苏州 苏 勒 LV1
NO. 1889 浙江台州 王 健 LV1
NO. 1890 云南昆明 朱月 xi LV1
NO. 1891 宁夏银川 曹 洋 LV1
NO. 1892 上海南京 高 超 LV1
NO. 1893 辽宁大连 李 庚 LV1
NO. 1894 江苏常州 李 淼 LV1
NO. 1895 江苏常州 陈 翔 LV1
NO. 1896 江苏常州 薛 锋 LV1
NO. 1897 江苏常州 吕 yin LV1
NO. 1898 江苏常州 王 仪 LV1
NO. 1899 上海杨浦 黄 磊 LV1
NO. 1900 上海杨浦 牟善忠 LV1
NO. 1901 广西南宁 黄九平 LV1
NO. 1902 广西河池 阮 坤 LV1
NO. 1903 广西都安 邓 峰 LV1

飞龙 RPG 闹章

撷梦一园

PART. 蜕

破灭的世界，失衡的大地，崩坏的塔……

毁灭与新生的隙间……

一切如苏醒般舒展着手足，在靠近水和森林的地方，文明从冬眠中静静地醒来，成千的城市和村镇象雨后林中的蘑菇一样出现在地面上，攻击性生物消灭之后，世界的秩序复苏了。

两万年的长河中，无数次频临灭绝的人类终于再一次从死神的镰刀下逃脱了出来，在残垣断壁的废墟之上，艰难地寻找遮着他们所失去的东西。贪婪地索取未知的力量，驾驭它，或者被夺走所拥有的一切，刹那的光芒之中，世界归于虚无，而后重生，用自己的手而住自己的喉咙，这就是人类的宿命吗？

而我，被人类创造并赋于使命的守护者 AZEL，以人的形态存在了数千年的生命，在现世之中，我的宿命又是森么？

告诉我答案吧，阿吉…

神圣的塔离开这个次元已经有五年了，帝国的野望在攻击性生物血痕的爪刃下粉碎之后，西卡族君临了这个残破不堪的星球，自旧世纪灭亡后的一千七百来，连绵不绝的杀戮又一次被冻结了。

石头不断地被挖出来，堆砌成城墙和房屋，气候不再严酷如昔，绿原向沙漠延伸，村落拓展为城镇，城镇拓展为都会，而新的村落又在大地的每一片丰饶之处探出头来。变异种驯服为温顺的家畜，满布沙砾的荒地开垦成良田，在鼓励生育的政策下，人口令人惊异地猛增，久违的笑容渐渐又回到了这片大地之上。战后的世界往往以不可思议的节奏发展，为了弥补人类自己的过失，幸存者加倍努力地辛劳着，佑护的天使展开了宽阔的羽翼，一切呈现出欣欣向荣的景象。

终于，漫漫的期待之后，在被后世的史学家称之为青铜纪年的这个时代上，令人渴望的和平姗姗降临了。

活下来的人们远离遗迹而居，对他们来说，那是恶灵聚居之地，要到达旧世纪的文明至少还要走上数百年的长路，在那之前，或许还是远离那种不可知的力量为好吧。攻击性生物的恐怖将成为大陆上数百年不变的梦魇，忘记悠远的伤痕之前，就连求死者也不敢走近那些千年的残骸。

除了我之外。

PART 惘

世界以崭新的身姿破茧重生，而我却背道而行。

最终战之后，来自另一个次元的飓风席卷了这个星球，暗黑的风狂暴地横打地面，厉啸着穿越山谷和沙漠，将不及躲避的亵渎都撕裂成碎絮般飞扬的千万片，白昼漆黑如夜，一切如传说中的审判日。五天后，飓风毫无征兆地停止了，一如它突兀地到来，战栗的人人从地底爬出生天，久违的阳光映得他们苍白惊惧的脸如同透明。

这场后世被称作末日之风的巨澜改变了地表的许多东西，房屋被连根拔起，数百吨的岩石搬运到几十公里之外，几乎在一瞬间变得一无所有，星球和残存的人们同样疲惫地叹息着。

在人们悲哀地计算着失去的财产的时候，我却将目光执着地凝固于一处，在我注视之地，塔，消失了，还有阿吉。

没有人知道最终战的悲壮，西卡族掩饰了真相，将和平归结为神的恩赐，这样授的王权会更加坚固些吧，我并不责怪加赤拉斯王，这五年我已不知多少次与他派出寻找阿吉的近卫队相遇，那些风尘仆仆的忠诚的脸上总带着一种无法形容的焦虑。

命运，对相信它的人永远在无情地作弄，本是决意赴死的我，竟然平安无恙地回到了生的界域，那样的感觉清晰得几乎象是片刻前的惊栗，看着结界和死亡的门在眼前同时缓缓打开，若有若无的淡青色光晕轻烟薄雾地四处流溢，我用尽了最后的力量对阿吉喊出"带上我最后的希望，去吧!"，目送着那个背负了新世纪命运的男孩坚毅地离去，闭上疲惫的双眼，心中反而生出解脱的宁静。

死亡，就是那样的吗，四周出奇地安静，象是一个人站在世界的中心，感到无比的空寂，仿佛有什么向我走来，伸出双臂想要去拥抱，却捕捉不到一丝的存在，身体慢慢地变得很轻，有一种漂浮的轻盈。天空好蓝啊，没有边际地蔚蓝着，将要去的是它的彼岸吗，我深深的吸了一口气，竭力将结界再打开一点让阿吉可以飞向亚斯多里的身边，不带着半分恐惧的，毫不迟疑地走向另一个全新的的宇宙。

极快的，一千个太阳忽然从云层中坠下高悬在天际，眼前迷乱着最璀璨的光芒，忽如其来的强烈的眩晕淹没了我的知觉，再睁开眼睛时，一只那罗鸟啾啾地叫着从视线中一掠而过，耳边传来潺潺的流水声。是，是天国吗，一样有着那罗鸟的天国?我惊喜地支身张望着，却被失望迅速地击倒了，这里竟然是离塔一千多公里的甜水河。

莫名的失落掺杂于回忆的隙间里涌来，我幽幽地叹息着，因旧世纪而生的我，随着旧世纪最后的神圣而消亡，这似乎是我真实的愿望吧，结界的大门已经敞开，我做到了所能够做到的，阿吉他一定能战胜圣龙亚斯多里千年的束缚，将不属于这个世界的文明和邪恶一并带走，我于完成了最后的使命。这个世界本不是属于我的，也再没有留下去的牵挂为了守护旧世纪平衡而被创造出来的我，在旧世纪灭亡的一千

七百年后，已经失去了存在的意义。伴随着存的意义一起消融掉的是生的意志，在那一刻对于死亡我甚至有一种近乎于向往的冲动，却象是对我的嘲弄，我并没如愿以偿地死去，因为不可知的神喻，我被从行将崩溃的塔里"挪动"了出来，死界的大门在我身后沉重地闭上了，我再一次被关在已经逝去了一千七百年的旧世纪之外。

既然活了下来，或许应该珍惜这条被恩赐的生命吧，抱着这样的想法，我开始了漫无目的的跋涉之旅。世界的万事万物，都会有自己生存的目标，为了繁衍后代，为了得到快乐，为了实现梦想，为了寻找平静与和谐…而我，我又是为了什么而活着？塔已经崩溃了，旧世纪的繁华被埋没在厚重的岩石之下，我所守护的…我所依赖的…我的家园…眼前陌生的世界，让我感到难以排遣的失落和困惑，现世发生的短暂的一切，就象午后的残梦般令我眩晕，两个世纪的记忆混合交融，我无从分辨真实与虚幻。生命的理由…在这个世界我所找到的人中，没有人能告诉自己明确的答案，或者，只有那个人吧…

那个带我走出石壁的永眠，将封印的生命交还到我的手中，却因此而让我陷入最深的因惑和迷惘的少年。

PART. 阑

五年来，我乘着陆行兽从沙漠走向城市，溪谷，又回到另一片相似的沙漠，穿越卓阿城焦黑的废墟，在乌露水域碧蓝的湖水中荡起涟漪，将脚印留在帝都的粉尘，独自己体味着黑之遗迹千年的寂寞与凄凉。我的目光永远在寻找着什么，可是瞳孔里并没有得到所期盼的倒影，阿吉，仿佛从现世中蒸发了一般，消失于我的路途。

这片大陆上我没有涉足过的地方已经不多了，说不定仅仅是错过了，也说不定就在我的下一个驿站，我总会找到阿吉吧，如果不是那样，迷失了生命方向的我只不过是一具虚伪的躯壳，仅仅存在，却不知道是为了什么。在我的旅途中充斥着各式各样的传说，我总是默默地离去，故事的美丽往往让我陷入一种恬静的遐思，想像在阳光下自由地滑翔。

似乎是有点疲劳了，我的步履停驻在了天回镇的一排柳树下，浓绿的柳阴给人一种清凉的滋润感，十几个过往的路人也围坐在那里歇脚，随意地聊着天。

我将陆行兽拴在一颗树上，整理了一下它的鞍甲，身后的人群忽然乱哄哄地闹了起来，一个年轻人粗暴的声音无比清晰地传到了我的耳际"什么飞龙，胡扯，这个世界上早就已经没有那种异生物了，你在瞎说些什么！"

象是被一道光击中了，我怔怔地呆住，那个年轻人的声音又嚷了起来"怎么可能有不攻击人的异生物，如果你真见到那样巨大的龙，你还能有完整的脑袋坐在我们中间吗，走吧，我们不欢迎你这样四处传播恐惧和谣言的人，去下一个镇吧！"

"不，等等！"无视于那些惊呀的目光，我大声地叫着挤进了人群，"你干什么？"被挤开的人不满地咕哝着，"请问，请问是谁见到了飞龙？"我的心狂乱地跳动着，目光惊慌地在人群是四处搜索。

"你也知道飞龙吗？"一个靠坐在树上的旅人平静地片着我，"看来你比他们更永敢一些哦，不会被突如其来的真相吓得不知所措。"

他久经沧桑的脸上掠过一抹微笑。"那真是飞龙吗？你一定是看到了几只大鸟飞过就在这里吹牛吧。"

"大鸟？说不定只是可可鸟而已呢！"人群里传出一阵讪笑，一缕落寞从那个旅行者的神情中悄然滑落，他微微扬起了眉毛，出神地遥望着远方湛蓝的天空，悠悠地说道"它们有锋锐的喙，狞猛的眼，披着青灰色的鳞甲，高傲的鸣叫声象是来自远古的召唤，爪刃闪烁着破灭的寒光，所行之处，岩石纷纷崩裂，当它们震怒，便从口中迸射出郁积于地狱的眩目光焰，指引一切生命化为粉尘，灵魂前往虚无之海，大地为之颤栗，忽而振翼飞翔在千云之巅，翅膀展开蔽盖了阳光。"

围着的人群一时间鸦雀无声，人人都陷入对攻击性生物的恐怖回忆之中，几乎已忘却的恶梦又重新浮现在眼前，有人忍不住低声地呻吟了起来。

"那，你有没有看到一个骑龙的少年，黑色的短发，总是带着倔强的眼神，常常仰头凝望着天边的云？"

"那就是你在寻找的人吗？那样的人那里可是有很多呀。"

"那里是什么地方，请你快告诉我啊！"流浪的旅人站起身，拍了拍身上的尘土，将行囊仔细地系在背上，从人群中侧身挤过，风将他的声音飘渺地送到了我的耳边"往西，一直地走下去，越过被劈开的山和凝固的海，在地平线的尽头，有着成千的与人无害的异生物在空中飞舞盘旋，居住在那里的人们，把那个地方称作落日之城。"

落日之城…成千的飞龙…阿吉…

启程吧。

STORY OVER

文：郭子威

自从登出神州社背景故事后，也收到了若干会员的投稿，大家创作态度无疑是认真的，但似乎太拘泥于"写一下玩友神州社"这个想法，因此不太像给 RPG 写的小说了。下期我们会刊登具体的背景设定和历史概况，希望大家在此基础上积极调动想像，努力地营造出真实 MUD 的感觉，并且大胆创作，设计一些新的地名和文化区域。如果在来稿中出现极佳的构思及创意，我们将反过来收于 MUD 之中。除此之外，大家所开的店铺，所拥有的土地，乃至所成立的俱乐部，都将会出现于这个广阔世界中。

梅梦园长期征稿中

动作类游戏 ACTION GAMES

23部 占全比率 14.93%

本类作品平均得分(满分10分) 8.2896

销量 2位 魂之力量
http://www.namco.co.jp/



读者评价 9.7164 | 本刊评价 10.0

DATA ●NAMCO●1999年8月5日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 12~

销量 7位 索尼克大冒险
http://sonic.dricas.ne.jp/



读者评价 9.2513 | 本刊评价 9.33

DATA ●SEGA●1998年12月23日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 10~

销量 10位 电脑战机
http://virtual-on.dricas.ne.jp/oratan/



读者评价 9.1629 | 本刊评价 9

DATA ●SEGA●1999年12月9日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4~

销量 17位 剑风传奇
http://www.ascii.co.jp/



读者评价 9.0444 | 本刊评价 8.33

DATA ●ASCII●1999年12月16日发售 ●6,800日元 | 枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6

销量 30位 索尼克大冒险国际版
http://sonic.dricas.ne.jp/



读者评价 8.8571 | 本刊评价 –

DATA ●SEGA●1999年10月14日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 10~

销量 35位 TREASURE SIRIKE
http://www.kid-game.co.jp/



读者评价 8.8333 | 本刊评价 7.33

DATA ●KID●2000年2月17日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 24

销量 37位 力量之石
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.8132 | 本刊评价 8.0

DATA ●CAPCOM●1999年2月25日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4~

销量 38位 美国英雄对卡普空
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.8109 | 本刊评价 8.33

DATA ●CAPCOM●1999年3月25日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 5

销量 44位 READY2 RUMBLE BOXING
http://www.sega.co.jp/



读者评价 8.7368 | 本刊评价 7.66

DATA ●SEGA●2000年1月13日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 8~

销量 48位 街头霸王 ZERO 3
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.7148 | 本刊评价 9.0

DATA ●CAPCOM●1999年7月8日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~3 PLAYERS | 容量 37~

销量 60位 超钢战记
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.5735 | 本刊评价 7.0

DATA ●CAPCOM●2000年1月13日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 3~

销量 64位 爆烈刑事 2
http://www.sega.co.jp/deka2/



读者评价 8.5119 | 本刊评价 8.0

DATA ●SEGA●1999年5月27日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 5

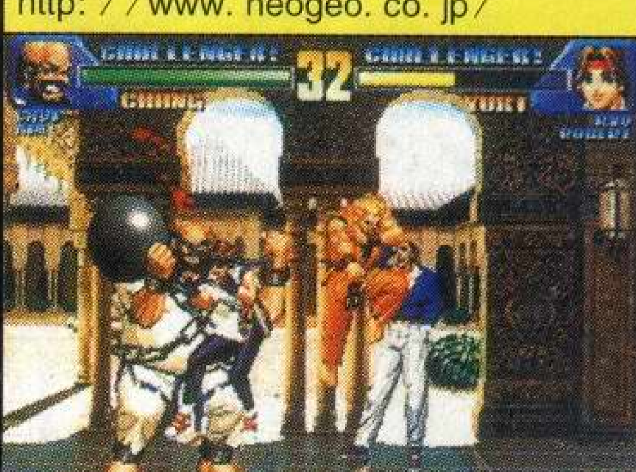
销量 65位 FRAME GRIDE
http://www.fromsoftware.co.jp/top/index.htm



读者评价 8.4882 | 本刊评价 7.66

DATA ●FROMSOFTWARE ●1999年7月15日发售●6,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 12~

销量 68位 格斗之王'98
http://www.neogeo.co.jp/



读者评价 8.4612 | 本刊评价 7.33

DATA ●SNK●1998年6月24日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 7~

销量 72位 超能力大战2012
http://www.taito.co.jp/



读者评价 8.41 49 | 本刊评价 7.33

DATA ●TAITO●1999年3月4日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 9~

销量 73位 街头霸王Ⅲ
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.3972 | 本刊评价 7.66

DATA ●CAPCOM●1999年12月16日发售 ●6,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4~

销量 76位 JOJO之奇妙冒险
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 8.3357 | 本刊评价 8.33

DATA ●CAPCOM●1999年11月25日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4

销量 77位 VR战士Ⅲ
http://www.sega.co.jp/AM2/



读者评价 8.3305 | 本刊评价 10.0

DATA ●SEGA●1998年11月27日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 12~

销量 96位 死亡之屋外传
http://zombie-r.dricas.ne.jp/



读者评价 7.69 14 | 本刊评价 7.66

DATA ●SEGA●1999年11月25日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4~

销量 114位 哥斯拉
http://www.sega.co.jp/



读者评价 6.8491 | 本刊评价 8.0

DATA ●SEGA●1998年11月27日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 6

销量 125位 星际悍将 2
http://www.capcom.co.jp/



读者评价 6.2777 | 本刊评价 6.33

DATA ●CAPCOM●1999年12月9日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 6

销量 142位 哥斯拉回归
http://www.sega.co.jp/



读者评价 4.1 | 本刊评价 6.0

DATA ●SEGA●1999年12月23日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6

销量 –位 NYUNYU
http://www.genki.co.jp/soft/smm



读者评价 – | 本刊评价 6.66

DATA ●元气●2000年2月3日发售 ●5,800日元 | 枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 2~22

模拟类游戏 SIMULATION GAMES

23部 占全比率 14.93%

本类作品平均得分(满分10分) 8.2874

总销量 5位 创造球会
http://sakatuku.dricas.ne.jp/
读者评价 8.33
9.2759 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年9月30日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 132~

总销量 24位 Vermilion Desert
http://www.riverhillsoft.co.jp/vd
读者评价 6.66
8.9642 本刊评价
DATA ●RIVERHILLSOFT●1999年12月2日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 40

总销量 26位 实况棒球
http://yakyutuku.dricas.ne.jp/index.html
读者评价 9.0
8.8879 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年8月5日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 160~

总销量 28位 AERO DANCING
http://www.cric.co.jp/
读者评价 8.33
8.8659 本刊评价
DATA ●CRI●1999年3月4日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 15~

总销量 36位 电脑组
http://www.sega.co.jp/
读者评价 7.33
8.8297 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年7月29日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 8~

总销量 42位 MARIONETTE HANDIER
http://www.icronctulubi.co.jp/game/mh
读者评价 6.66
8.7984 本刊评价
DATA ●ICRONCTULUBI●1999年7月29日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 15~

总销量 43位 ROOMMANIA# 203
http://www.roommania203.com/
读者评价 8.33
8.7906 本刊评价
DATA ●SEGA●2000年1月27日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 15~

总销量 46位 PANZER FRONT
http://www.ascii.co.jp/digifami/products/panzer/
读者评价 8.0
8.7333 本刊评价
DATA ●ASCII●1999年10月22日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 16

总销量 49位 王国物语
http://www.riverhillsoft.co.jp/
读者评价 7.66
8.6781 本刊评价
DATA ●RIVERHILLSOFT●1999年7月15日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 150~

总销量 51位 ESPION
http://www.nehe-et.gr.jp/
读者评价 7.33
8.6585 本刊评价
DATA ●NEC ●1999年9月23日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 7

总销量 53位 信长野望~烈风传
http://www.koei.co.jp/
读者评价 7.33
8.6153 本刊评价
DATA ●KOEI●1999年12月16日发售 ●9,800日元
枚数 1 | 1~8 PLAYERS | 容量 160

总销量 55位 东京BUS
http://bus.dricas.ne.jp/
读者评价 7.0
8.5909 本刊评价
DATA ●DRICAS●1999年12月23日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 3~

总销量 56位 禁断的宠物
http://www.vivarlum.co.jp/
读者评价 7.33
8.5869 本刊评价
DATA ●VIVARLUM●1999年7月29日发售 ●6,800/7,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 64

总销量 62位 黑色细胞
http://www.neic.co.jp/
读者评价 7.66
8.5303 本刊评价
DATA ●NEC ●1999年9月30日发售●6,800日元
枚数 2 | 1 PLAYERS | 容量 7~

总销量 66位 AERO DANCING
http://www.cric.co.jp/
读者评价 7.66
8.4827 本刊评价
DATA ●CRI●2000年1月20日发售 ●2,980日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 15~

总销量 75位 GET BASS
http://www.sega.co.jp/
读者评价 7.0
8.3872 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年4月1日发售 ●5,800/9,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 50

总销量 89位 模拟公园
http://jetdream.dricas.ne.jp/
读者评价 6.33
8.0 本刊评价
DATA ●JETDREAM ●1999年12月9日发售●3,980日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 75

总销量 90位 三国志Ⅵ
http://www.koei.co.jp/
读者评价 7.66
7.983 本刊评价
DATA ●KOEI●1999年3月25日发售 ●9,800日元
枚数 1 | 1~8 PLAYERS | 容量 100

总销量 98位 悠久幻想曲3
http://www.mediaworks.co.jp/
读者评价 5.0
7.625 本刊评价
DATA ●MEDIAWORKS●1999年12月22日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 13~

总销量 106位 信长野望 将星录
http://www.koei.co.jp/
读者评价 8.0
7.4 本刊评价
DATA ●KOEI●1999年3月25日发售 ●9,800日元
枚数 1 | 1~8 PLAYERS | 容量 200

总销量 113位 电车GO!
http://www.taito.co.jp/
读者评价 6.0
6.8888 本刊评价
DATA ●TAITO●2000年1月20日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 14

总销量 138位 SUPER PRODUCERS
http://www.spapro.hudson.co.jp/
读者评价 6.66
4.75 本刊评价
DATA ●HUDSON●1999年11月11日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 190

总销量 -位 AERO DANCING F
http://www.cric.co.jp/
读者评价 8.0
- 本刊评价
DATA ●CRI●2000年2月24日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 8~

射击类游戏 SHOOTING GAMES
11部 占全比率 7.14%
本类作品平均得分(满分10分) 7.5964

总销量 13位 死亡之屋2
http://www.sega.co.jp/
读者评价 7.66
9.1022 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年3月25日发售 ●7,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 7

冠销量 41位 机动战士外传
http://www.bandai.co.jp/

读者评价 7.33
8.8044 本刊评价
DATA ●BANDAI●1999年8月26日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6～

冠销量 57位 首领蜂
http://gigawing.dricas.ne.jp/gigawing

读者评价 7.0
8.5857 本刊评价
DATA ●CAPCOM●1999年11月11日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 12～

冠销量 58位 爆烈无敌
http://www.treasure-inc.co.jp/

读者评价 8.33
8.5833 本刊评价
DATA ●TREASURE●1999年12月9日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 5

冠销量 61位 突击
http://www.sega.co.jp/

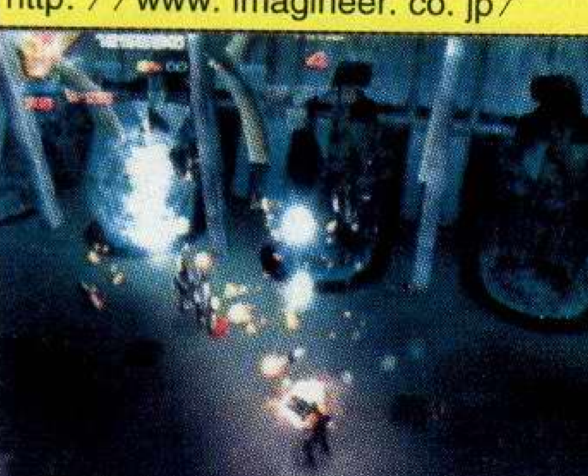
读者评价 7.66
8.55 本刊评价
DATA ●SEGA●2000年1月6日发售 ●4,800日元
枚数 1 | 1～4 PLAYERS | 容量 14～

冠销量 78位 AERO DANCING
http://www.konami.co.jp/

读者评价 7.66
8.3305 本刊评价
DATA ●KONAMI●1999年7月29日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 14～

冠销量 120位 人类最终决战
http://www.imagineer.co.jp/imagi-n/dc/incoming/index.html

读者评价 7.0
6.5918 本刊评价
DATA ●IMAGIEER●1998年12月17日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 4

冠销量 126位 生体兵器
http://www.imagineer.co.jp/

读者评价 7.0
6.238 本刊评价
DATA ●IMAGINEER●1999年6月24日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 5～

冠销量 129位 死亡杀机2
http://www.ecole.co.jp/

读者评价 5.33
5.75 本刊评价
DATA ●ECOLE SOFTWARE ●1999年11月25日发售●5,800日元
枚数 1 | 1～4 PLAYERS | 容量 28

冠销量 133位 RAINBOW
http://www.success-corp.co.jp/index.htm

读者评价 4.66
5.4285 本刊评价
DATA ●SUCCESS●2000年1月20日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6

冠销量 -位 VR枪警2
http://www.sega.co.jp/

读者评价 8.0
- 本刊评价
DATA ●SEGA●2000年3月2日发售 ●2,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 2

角色扮演类游戏 ROLE PLAYING GAMES

11部 占全比率 7.14%

本类作品平均得分(满分10分) 8.0828

冠销量 12位 莎木
http://www.shenmue.com/

读者评价 9.33
9.1113 本刊评价
DATA ●SEGA●1998年12月29日发售 ●5,800日元
枚数 4 | 1 PLAYERS | 容量 80～

冠销量 39位 光明力量
http://www.climax.co.jp/

读者评价 8.0
8.8093 本刊评价
DATA ●NAMCO●1999年8月5日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 12～

冠销量 45位 EGG
http://www.hudson.co.jp/

读者评价 8.33
8.735 本刊评价
DATA ●HUDSON●1999年5月27日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6～

冠销量 47位 战国TURB
http://turb.dricas.ne.jp/

读者评价 8.0
8.7188 本刊评价
DATA ●NEC ●1999年1月14日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 19

冠销量 50位 英雄谭
http://www.atsai.co.jp/sun/

读者评价 7.66
8.6764 本刊评价
DATA ●BANDAI ●1999年12月2日发售●6,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 29

冠销量 54位 神机世界
http://www.sting.co.jp/www/evo/

读者评价 7.33
8.6082 本刊评价
DATA ●SEGA/ESP/スティング ●1999年1月21日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 8

冠销量 74位 神机世界2
http://www.sting.co.jp/evo2/

读者评价 7.66
8.3962 本刊评价
DATA ●ESP●1999年12月23日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 10

冠销量 91位 SEVENTH CROSS
http://www.nehe-et.gr.jp/

读者评价 6.66
7.871 本刊评价
DATA ●NEC ●1998年12月23日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 172

冠销量 97位 梦幻模拟战
http://lang-m.dricas.ne.jp/


读者评价 6.66
7.6349 本刊评价
DATA ●美塞亚●1999年11月3日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 36

冠销量 122位 超发明BOY
http://www.sega.co.jp/

读者评价 6.66
6.4411 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年7月8日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 18～

冠销量 128位 中华封神
http://www.mediaworks.co.jp/

读者评价 6.33
5.909 本刊评价
DATA ●ESP●1999年12月16日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 20

赛车类游戏 RACE & DRIVE GAMES

11部 占全比率 7.14%

本类作品平均得分(满分10分) 8.1416

冠销量 3位 疯狂出租车
http://www.sega.co.jp/

读者评价 9.66
9.6024 本刊评价
DATA ●SEGA●2000年1月27日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 23～

冠销量 8位 世嘉拉力2
http://www.sega.co.jp/src/

读者评价 8.66
9.2467 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年1月28日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1～2 PLAYERS | 容量 81～

总销量 32位 SPEED BUSTERS

http://www.ubisoft.co.jp/



读者评价 8.8387 本刊评价 7.33

DATA ●UE[illegible]T ●1999 年 [illegible] 月 18 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 27～

总销量 67位 INDY 赛车

http://www.sega.co.jp/



读者评价 8.4661 本刊评价 8.0

DATA ●SEGA ●1999 年 3 月 25 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 12～

总销量 79位 首都高赛车

http://www.genki.co.jp/quest/syutokou/



读者评价 8.2694 本刊评价 7.66

DATA ●元气 ●1999 年 6 月 24 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 15～

总销量 84位 朋朋大赛跑

http://www.genet.co.jp/



读者评价 8.0777 本刊评价 8.0

DATA ●GE ●1998 年 11 月 27 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～4 PLAYERS 容量 5

总销量 92位 越野拉力

http://www.cric.co.jp/



读者评价 7.8666 本刊评价 7.33

DATA ●CRI ●1999 年 7 月 8 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 65～

总销量 93位 F1 WORLD

http://www.dreamsquare.co.jp/



读者评价 7.8148 本刊评价 7.0

DATA ●DREAMSQUARE ●1999 年 11 月 25 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 20～

总销量 95位 MONACO 2

http://ubisoft.co.jp/



读者评价 7.7142 本刊评价 6.33

DATA ●UBLSOFT ●1999 年 3 月 11 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 25～

总销量 112位 极速摩托

http://www.imagineer.co.jp/imagi-n/dc/redline/index.html



读者评价 6.8918 本刊评价 6.0

DATA ●IMAGINEER ●1999 年 4 月 29 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 12

总销量 115位 SEGA GT

http://www.sega.co.jp/



读者评价 6.7692 本刊评价 7.33

DATA ●SEGA ●2000 年 2 月 17 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 42～

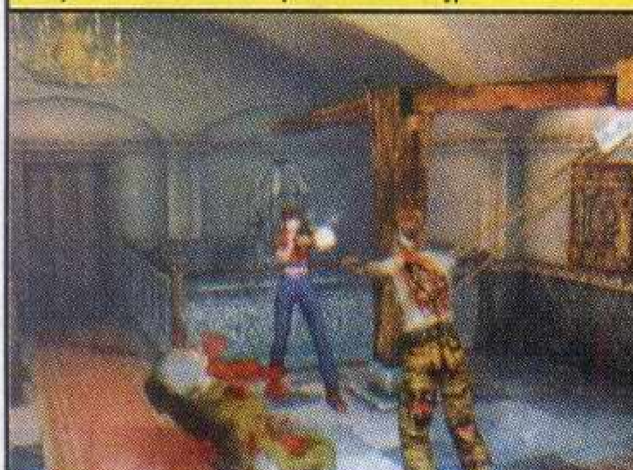
冒险类游戏 ADVENTURE GAMES

21部 占全比率 13.63%

本类作品平均得分（满分10分） 8.0818

总销量 1位 生化危机 CODE:Veronica

http://www.capcom.co.jp/



读者评价 9.7333 本刊评价 9.33

DATA ●CAPCOM ●2000 年 2 月 3 日发售 ●6,800 日元

枚数 2 1 PLAYERS 容量 11～

总销量 14位 まぼろし月夜

http://www.sims.co.jp/



读者评价 9.092 本刊评价 6.66

DATA ●SIMS ●1999 年 9 月 23 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 20～

总销量 20位 生化危机 2

http://www.capcom.co.jp/



读者评价 9.0 本刊评价 8.33

DATA ●CAPCOM ●1999 年 12 月 22 日发售 ●4,800 日元

枚数 3 1 PLAYERS 容量 8

总销量 22位 苏生

http://——



读者评价 8.9675 本刊评价 8.0

DATA ●SIMS ●1999 年 10 月 28 日发售 ●6,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 12

总销量 27位 向北去

http://www.sega.co.jp/kitahe/



读者评价 8.8699 本刊评价 7.0

DATA ●HUDSON ●1999 年 3 月 18 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 20

总销量 31位 魔剑 X

http://www.atlus.co.jp/



读者评价 8.8541 本刊评价 8.33

DATA ●ATLUS ●1999 年 11 月 25 日发售 ●6,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 10

总销量 40位 真实音响

http://www.warp-jp.com/



读者评价 8.8083 本刊评价 8.0

DATA ●WARP ●1999 年 3 月 11 日发售 ●4,800 日元

枚数 2 1 PLAYERS 容量 4～

总销量 59位 D之食卓 2

http://www.warp-jp.com/



读者评价 8.5771 本刊评价 8.0

DATA ●WARP ●1999 年 12 月 23 日发售 ●6,800 日元

枚数 4 1 PLAYERS 容量 9～

总销量 63位 机动战舰

http://www.kadodawa.co.jp/



读者评价 8.512 本刊评价 6.66

DATA ●角川书店/ESP ●1999 年 8 月 26 日发售 ●6,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 17～

总销量 70位 任性的桃天使

http://www.konami.co.jp/



读者评价 8.4347 本刊评价 7.66

DATA ●KONAMI ●1999 年 9 月 30 日发售 ●5,800 日元

枚数 2 1 PLAYERS 容量 2～

总销量 71位 蓝刺

http://www.cgstudio.co.jp/



读者评价 8.4339 本刊评价 7.66

DATA ●SEGA ●1999 年 3 月 25 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 4

总销量 87位 七之秘馆

http://www.koei.co.jp/



读者评价 8.011 本刊评价 7.0

DATA ●KOEI ●2000 年 1 月 20 日发售 ●6,800 日元

枚数 1 1～2 PLAYERS 容量 10～

总销量 101位 任性桃天使完全版

http://www.konami.co.jp/



读者评价 7.5952 本刊评价 6.0

DATA ●KONAMI ●1999 年 9 月 2 日发售 ●5,800 日元

枚数 2 1 PLAYERS 容量 2～

总销量 104位 予知梦见猫

http://——



读者评价 7.5555 本刊评价 7.0

DATA ●SEGA ●1999 年 4 月 22 日发售 ●6,800 日元

枚数 2 1 PLAYERS 容量 12～

总销量 109位 苍钢的骑兵

http://www.panther.co.jp/



读者评价 7.1 本刊评价 6.0

DATA ●PANTHER SOFTWARE ●1998 年 11 月 3 日发售 ●5,800 日元

枚数 1 1 PLAYERS 容量 29

总销量 111位 MARIONETTE
http://www.microcabin.co.jp/
读者评价 7.0
7.054 本刊评价
DATA ●MICROCABIN●1999年10月7日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 10~

总销量 116位 七月
http://www.july.co.jp/
读者评价 5.66
6.7591 本刊评价
DATA ●JULY ●1998年11月27日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 100

总销量 119位 UNDERCOVER
http://www.undercover.co.jp/
读者评价 6.0
6.625 本刊评价
DATA ●PULSE ●2000年1月27日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 12~

总销量 131位 发现世界
http://????
读者评价 3.66
5.5757 本刊评价
DATA ●TBS●1999年7月22日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 15

总销量 一位 午夜凶铃
http://www.kadokawa.co.jp/
读者评价 6.0
本刊评价
DATA ●角川书店●2000年2[illegible]日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 29~

总销量 一位 CARRIER
http://www.jaleco.co.jp/
读者评价 6.33
– 本刊评价
DATA ●JALECO●2000年2月24日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 42

运动类游戏 SPORTS GAMES
7部 占全比率 4.54%
本类作品平均得分(满分10分) 8.6393

总销量 4位 NFL 2K
http://www.sega.co.jp/
读者评价 8.66
9.4324 本刊评价
DATA ●SEGA●2000年1月20日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 91~

总销量 6位 高尔夫
http://shiyouyo.dricas.ne.jp/
读者评价 8.33
9.2538 本刊评价
DATA ●BOTTOM●1999年12月9日发售 ●3,980日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 12

总销量 18位 全日本摔跤2
http://www.sega.co.jp/
读者评价 9.0
9.0198 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年6月24日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 11~

总销量 33位 极速滑雪
http://www.uepsys.com/
读者评价 8.0
8.8383 本刊评价
DATA ●UEPSYS●1999年8月26日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 4~

总销量 82位 VR射手2
http://www.sega.co.jp/
读者评价 9.0
8.1082 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年12月2日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 12~

总销量 86位 实况棒球
http://yasobou.dricas.ne.jp/
读者评价 7.33
8.037 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年12月23日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 50~

总销量 94位 斗魂烈传4
http://www.tomy.co.jp/
读者评价 5.33
7.7857 本刊评价
DATA ●TOMY●1999年9月2日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 91~

棋牌方块类游戏 TABLE & PUZZLE GAMES
13部/7部 占全比率 8.44%/4.54%
本类作品平均得分(满分10分) 6.6915 7.7363

总销量 16位 集合!团团转温泉
http://onsen.dricas.ne.jp/onsen/index.html
读者评价 8.0
9.0703 本刊评价
DATA ●SEGA●1999年9月23日发售 ●4,800日元
枚数 1 | 1~4 PLAYERS | 容量 62~

总销量 29位 美少女雀士
http://www.jaleco.co.jp/
读者评价 7.66
8.864 本刊评价
DATA ●JALECO●1999年9月23日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 4

总销量 85位 弹珠台
http://www.daikoku.co.jp/
读者评价 6.33
8.0476 本刊评价
DATA ●DAIKOKU电机●1999年11月25日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 10

总销量 99位 森田最强将棋
http://www.randomhouse.co.jp/
读者评价 8.0
7.6216 本刊评价
DATA ●RANDOMHOUSE●1999年4月15日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 66~

总销量 103位 森田最强五子棋
http://www.randomhouse.co.jp/
读者评价
7.5802 本刊评价
DATA RANDOMHOUSE●1999年4月15日发售 ●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 66~

总销量 105位 真!花札
http://www.sega.co.jp/gamesoft/altron/
读者评价 5.66
7.5 本刊评价
DATA ●ALTRON●1999年7月22日发售 ●4,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 2~

总销量 121位 电幻天使对战麻雀
http://www.mmv.co.jp/
读者评价 6.66
6.5 本刊评价
DATA ●MMV ●1999年11月25日发售●5,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 6

总销量 123位 永世名人III
http://www.konami.co.jp/
读者评价 8.0
6.4375 本刊评价
DATA ●KONAMI●1999年7月8日发售 ●3,980日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 17

总销量 132位 寅流将棋
http://www.arcsy.co.jp/
读者评价 6.0
5.3076 本刊评价
DATA ●ARCSY ●1999年11月11日发售●5,800日元
枚数 1 | 1~2 PLAYERS | 容量 8

总销量 137位 麻雀大会II
http://www.koei.co.jp/
读者评价 7.0
5.0 本刊评价
DATA ●KOEI●1999年3月4日发售 ●6,800日元
枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 11~

销量	名称	网址	读者评价	本刊评价	DATA	价格	枚数	PLAYERS	容量
140位	棋太兵 GOLD	http://www.netvillage.co.jp/	4.2222	6.0	NETVILLAGE 1999年11月18日发售	9,800日元	1	1~2	121~
141位	日本麻雀联盟	http://——	4.1428	6.66	NAXAT 1999年11月18日发售	5,800日元	1	1	7
-位	学级王	http://www.sega.co.jp/	–	4.0	SEGA 1999年12月23日发售	4,800日元	1	1~4	24~
15位	智慧魔星	http://chu-chu.dricas.ne.jp/	9.0814	9.0	SEGA 1999年11月11日发售	2,800/4,800日元	1	1~4	3~
34位	花组对战 2	http://hanacola.dricas.ne.jp/	8.8378	8.0	SEGA 2000年1月6日发售	5,800日元	1	1~2	5
69位	魔法气泡	http://www.sega.co.jp/	8.4515	8.0	SEGA 1999年3月4日发售	5,800日元	1	1~4	6
110位	布拉斯布拉姆	http://www.takuyo.co.jp/index.shtml	7.0769	6.0	TAKUYO 1999年10月7日发售	3q,800日元	1	1~2	2
136位	TETRIS 4D	http://www.bps.co.jp/	5.234	5.33	BPS 1998年12月23日发售	4,800日元	1	1~4	0
-位	HELLO KITTY	http://www.sega.co.jp/	–	5.33	SEGA 1999年11月25日发售	2,800日元	1	1~4	2
-位	设置金币	http://www.caramelpot.co.jp/	–	6.0	CARAMELPOT 2000年2月24日发售	3,800日元	1	1~2	3~

音乐类游戏 MUSIC GAMES

6部 占全比率 3.89%

本类作品平均得分（满分10分） 8.541

销量	名称	网址	读者评价	本刊评价	DATA	价格	枚数	PLAYERS	容量
9位	POPNMUSIC 2	http://www.konami.co.jp/	9.2053	8.0	KONAMI 1999年9月14日发售	4,800日元	1	1~4	6~
19位	POPNMUSIC	http://www.konami.co.jp/	9.7164	10.0	KONAMI 1999年2月25日发售	4,800日元	1	1~4	9~
21位	SPACE CHANNEL 15	http://www.spacechannel5.com/	8.9855	9.33	SEGA 1999年12月16日发售	5,800日元	1	1	5~
52位	POPNMUSIC 3	http://www.konami.co.jp/	8.65	7.66	KONAMI 2000年2月10日发售	2,800日元	1	1~4	7~
83位	魔法气泡 DA	http://www.compile.co.jp/	8.1	5.66	COMPILE 1999年12月16日发售	5,800日元	1	1~2	6~
107位	热舞革命	http://www.konami.co.jp/	7.3	8.0	KONAMI 2000年2月17日发售	5,800日元	1	1~2	9~

其它类游戏 ETC GAMES

13部 占全比率 8.44%

本类作品平均得分（满分10分） 7.2794

销量	名称	网址	读者评价	本刊评价	DATA	价格	枚数	PLAYERS	容量
23位	向北去资料集	http://www.sega.co.jp/kitahe/	8.9656	–	HUDSON 1999年8月5日发售	3,800日元	1	1	20
25位	战国 TURB 资料集	http://www.nehe-et.gr.jp/	8.9444	7.66	NEC 1999年12月23日发售	4,800日元	1	1~4	2~150
80位	DREAM FLYER	http://www.dricas.com/dfhour/	8.1363	–	SEGA 1999年12月9日发售	2,800日元	1	1	2
88位	禁断宠物饲养法	http://www.vivarium.co.jp/	8.0	–	VIVARIUM 1999年12月16日发售	2,800日元	1	1	32
100位	梦幻编曲	http://www.waka.co.jp/music/	7.6	6.66	WAKA制作所 1999年12月9日发售	7,800日元	1	1	2
102位	竞马新闻	http://www.shouei-sys.co.jp/	7.5833	–	SHOUEI-SYS 1999年4月8日发售	6,800日元	1	1	200
117位	大神一郎奋斗记	http://www.sega.co.jp/	6.6814	–	SEGA 2000年2月24日发售	5,800日元	2	1	36

总销量 118位 电波少年的悬赏生活
http://www.hudson.co.jp/

读者评价 6.6511 | 本刊评价 —

DATA ●HUDSON●1999年7月22日发售 ●1,480日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 56

总销量 124位 汤川专务之宝
http://www.sega.co.jp/

读者评价 6.375 | 本刊评价 —

DATA ●SEGA●1999年3月20日~4月11日发售 ●980日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 33

总销量 130位 少女的鸟笼
http://www.e-sekai.com/grauen/

读者评价 5.6363 | 本刊评价 —

DATA ●SEGA●1999年9月30日发售 ●2,800日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 2~

总销量 132位 梦马券'99
http://www.shangrila.co.jp/

读者评价 5.5 | 本刊评价 —

DATA ●SHANGRILA●1999年10月21日发售 ●2,800日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 9~

总销量 -位 少女的鸟笼2
http://www.e-sekai.com/grauen/

读者评价 — | 本刊评价 —

DATA ●SEGA●1999年[illegible]月25日发售 ●2,800日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 2~

总销量 -位 少女的鸟笼3
http://www.e-sekai.com/grauen/

读者评价 — | 本刊评价 —

DATA ●SEGA●2000年1月27日发售 ●2,800日元

枚数 1 | 1 PLAYERS | 容量 2~

目前为止所有周边的详细档案

电脑战机专用摇杆
总评合价 1位 ●SEGA ●1999年12月9日发售 ●5,800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	300	225	196	1,680

连接线长约1.9m 实用评价(满分10分) 9.3064

震动器
总评合价 2位 ●SEGA ●1999年3月4日发售 ●1,800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	47	84	35	70

连接线长约-m 实用评价(满分10分) 9.287

街机摇杆
总评合价 3位 ●SEGA ●1998年11月27日发售 ●5,800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	300	225	108	1,500

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.4864

专用飞行器
总评合价 4位 ●ASCII ●1999年4月22日发售 ●7,600日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	340	245	120	1,200

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.35

专用麦克风
总评合价 5位 ●SEGA ●1999年11月25日发售 ●2.500日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	47	75	17.8	27

连接线长约-m 实用评价(满分10分) 8.3055

光线枪
总评合价 6位 ●SEGA ●1999年3月25日发售 ●3,000日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	220	186	60	530

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.2898

街机摇杆(带震动)
总评合价 7位 ●ASCII ●1999年11月25日发售 ●6,980日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	285	220	100	1,570

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.25

专用方向盘
总评合价 8位 ●SEGA ●1999年1月28日发售 ●5,800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	340	285	257	2.000

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.2262

VGA BOX
总评合价 9位 ●SEGA ●1999年1月14日发售 ●7,000日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	79	97	27.6	243

连接线长约0.2m 实用评价(满分10分) 8.1944

专用钩杆
总评合价 10位 ●SEGA ●1999年4月1日发售 ●单品预价5.800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	113.1	257	72.9	325

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 8.0802

专用键盘
总评合价 11位 ●SEGA ●1998年11月27日发售 ●4.500日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	370	155	40	650

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 7.9421

标准手柄
总评合价 12位 ●SEGA ●1998年11月27日发售 ●2,500日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	140	150	67	265

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 7.725

专用按钮
总评合价 13位 ●KONAMI ●1999年2月25日发售 ●4,990日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	307	151	33	580

连接线长约1.9m 实用评价(满分10分) 7.5593

标准记忆卡
总评合价 14位 ●SEGA ●1998年11月27日发售 ●2,500日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	47	80	16	45

实用评价(满分10分) 7.4436

标准格斗用手柄
总评合价 15位 ●ASCII ●1999年11月25日发售 ●2.980日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	150	100	55	230

连接线长约2m 实用评价(满分10分) 6.95

电车GO!专用摇杆
总评合价 -位 ●TAITO ●2000年1月20日发售 ●5,800日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	260	190	140	1,000

连接线长约1.8m 实用评价(满分10分) 7.41

MIDI分插
总评合价 -位 ●SEGA ●2000年1月20日发售 ●3,000日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	63	39	27.3	150

连接线长约0.175m 实用评价(满分10分) 9.32

专用跳舞毯
总评合价 -位 ●KONAMI ●2000年2月25日发售 ●5,200日元

规格	宽(mm)	长(mm)	高(mm)	重(g)
	840	940	2	1,000

连接线长约2.07m 实用评价(满分10分) 8.76

PS2 和 DOA2 的关系

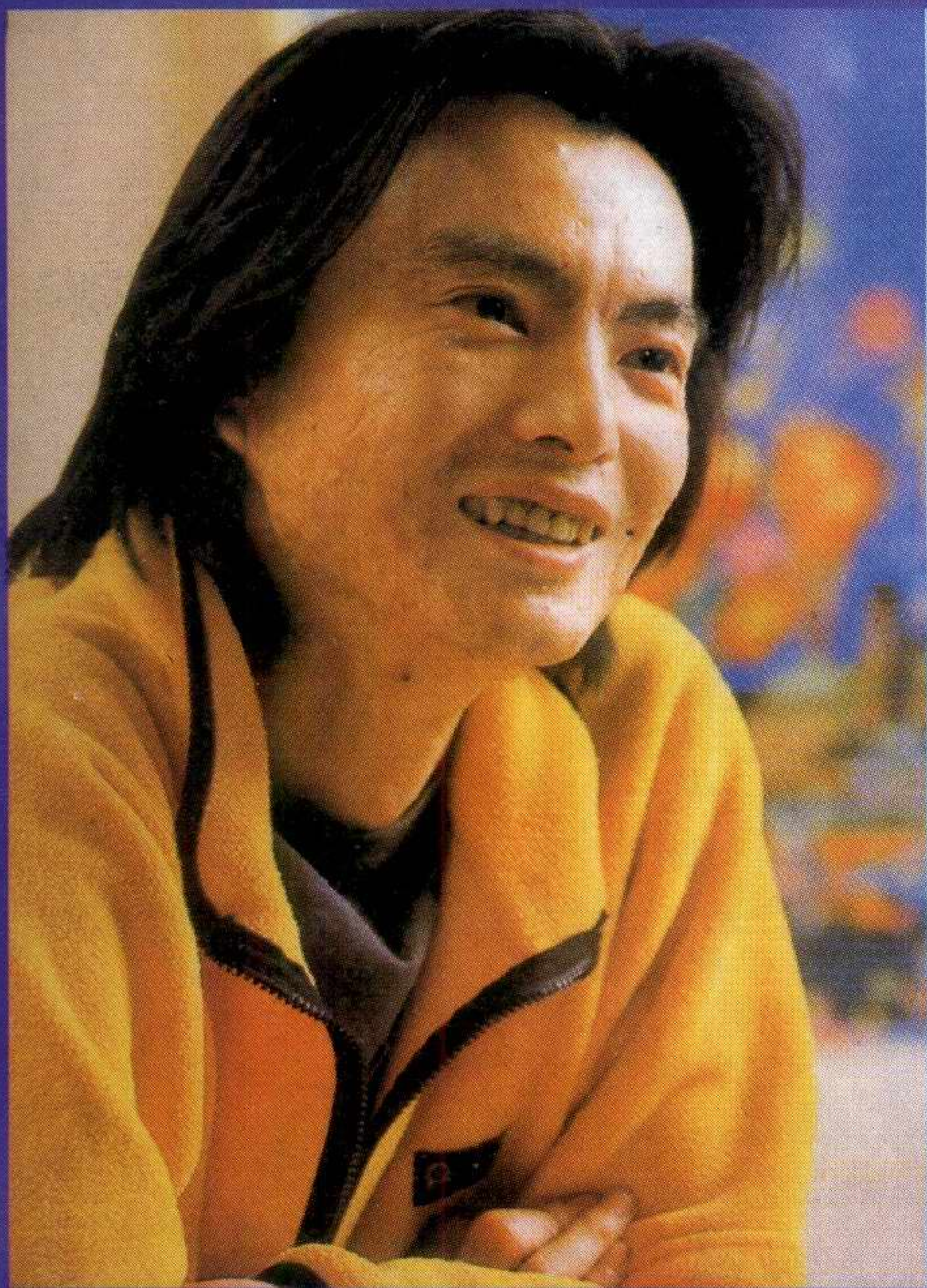


——：首先我想问您一下，您最初决定将 DOA2 向 PS2 移植的原因是什么？

板垣：作为开发部，DVD 的容量和运送速度是最重要的原因。还有一个原因就是，我们要向自身挑战。如果有人说自己是想用 PS2 制作 GAME 的人，我绝对会举双手赞成。不过连我自己都觉得这件事实在是太麻烦公司和我的部下了，但是大家仍然是一个团体，因此每个人都热情高涨地去做工作。这也可以算是精神上的原因。

——：作为研制者，您觉得加入主观因素的程度大吗？

板垣：是的，因此这里所说的设计，支撑着实际的游戏。作为表现，或者说，作为数据的变化，实际上就是被采用的负载量，我们把它作为一个单纯的 POWER 的问题去考虑，DC 和 PS2 都可以有很多种使用方法。所谓的 POWER，由于我们



不是依据 HART 进行版面设计的，因此怎么进行都行。当然，PS2 要比 DC 的柔软性更高。柔软性高的话，自然而然对制作方法的设计能力要求也就相应提高，我认为，对于那些这方面的专业人士，也不会有干起来很容易的 HART，每次，当别人说，就按你的喜欢的样子做吧时，大家说也感到无从下手。我经常能够听到同事们说，这个多边形该怎么做好呢，从这里下手行吗、这样做行吗？这时我就会笑着说；就那么做吧。（笑）因此，有时我也会想，要是内存的容量能够再大一点就更好了。我们的制作和美国的同类产品不同，我们制作的是和软件相吻合的 HART。



——：那么，我们希望您能讲一讲关于 PS2 版的要素的情况。

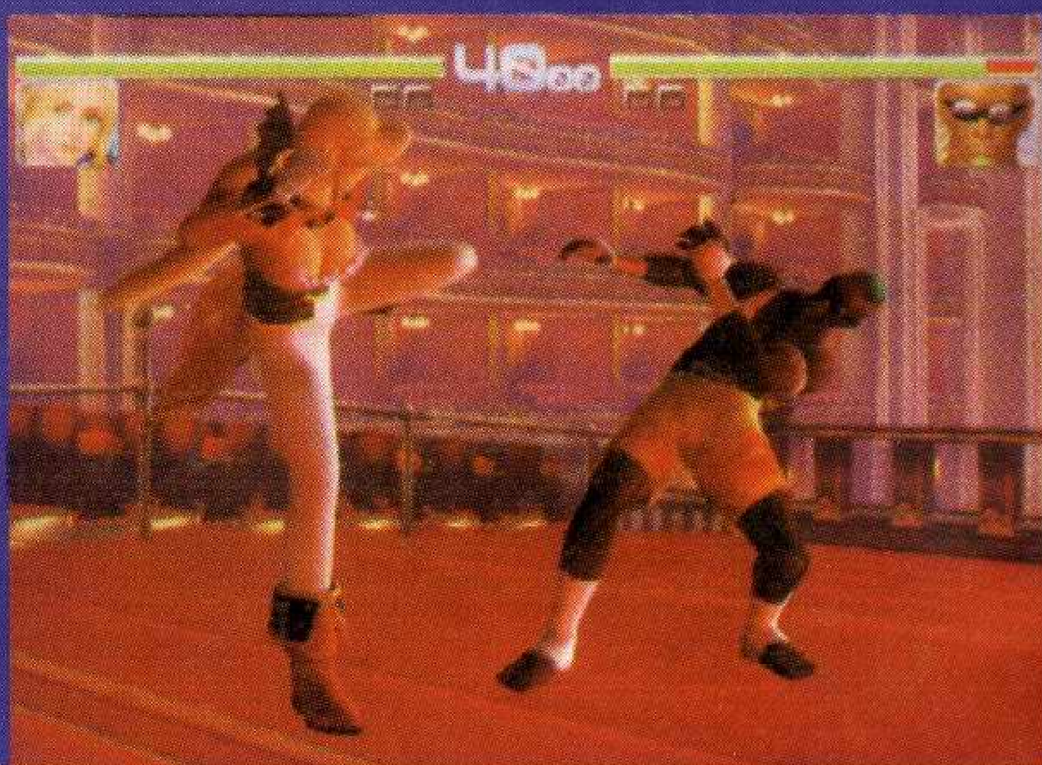
板桓：那我就先讲讲 PS2 原创的操作系统。当然，街机和完全互换的操作系统是可以变换的，因此，想在家里感受街机气氛的人，可以如愿以偿了。

——：具体的 PS2 模拟操作是如何被反映的呢？

板桓：DOA2 是非常非常棒的作品，不是我胡说，它确实很棒。你可以感到它是通过很纯朴的数值设计而成的。

——：其实，我们一直围绕操纵器这个话题在谈论着。和普通的操纵器相比较而言，自然用游戏杆进行操作时更接近街机的感觉、更容易玩好。那么，在使用 PS2 的游戏杆的时候，模拟部分是如何的呢？

板桓：这个吗……这个模拟游戏杆怎么形容的呢？这个有点不太好说呀，每个玩者对操纵性都有着不同的要求，所以我们也只能去适应大多数。



——：软件是如何变化的呢？

板桓：我们在 PS2 版上加入了新的技术，这个改进在一次公司的开发会议上被提出，大伙对初期完成的样品提出了建议和改进想法。PS2 的容量比以前增大了很多，因此，它成为了一个极为优秀的版本。

——：贵公司在反映用户的意见时，有很多部分都没能体现出来，例如新要素的加入，您们是否会将这些意见反映在 PS2 上？

板桓：我们在 PS 版上增加了一些服装方面的设计。当然，这些是我们工作的一部分，如果我们当时没能完成这件工作，会怎么样呢？（笑）不过，整了过程绝不是简单的完成，DOA2 绝不是 DOA1 的翻版，DOA2 在原版服装上也有创新。其它的，比如说，大家都依旧很喜欢游戏中的主角，因此，在街机中我们自然给主角加入了实时电影。（笑）这些当然都是一些很基础的东西。在业务上运用时，如果点错了，光标会出现不吻合，在家庭中使用时，会留有仔细选择的时间。因此我想，不论你选择了哪一个主角进行格斗，都会感受到意想不到的快乐。新的 PS2 中也有电影，不过，我认为实际上角色

不会做到完全的横向平衡。当屏幕上说，我们开始之后，应该出现很多漂亮的小图片。如果我们不能做出这些，自己就会感到有很大的压力。

——:じじい怎么样?

板桓:じじい也很好，じじい非常漂亮。(笑)

——:具体点说呢?

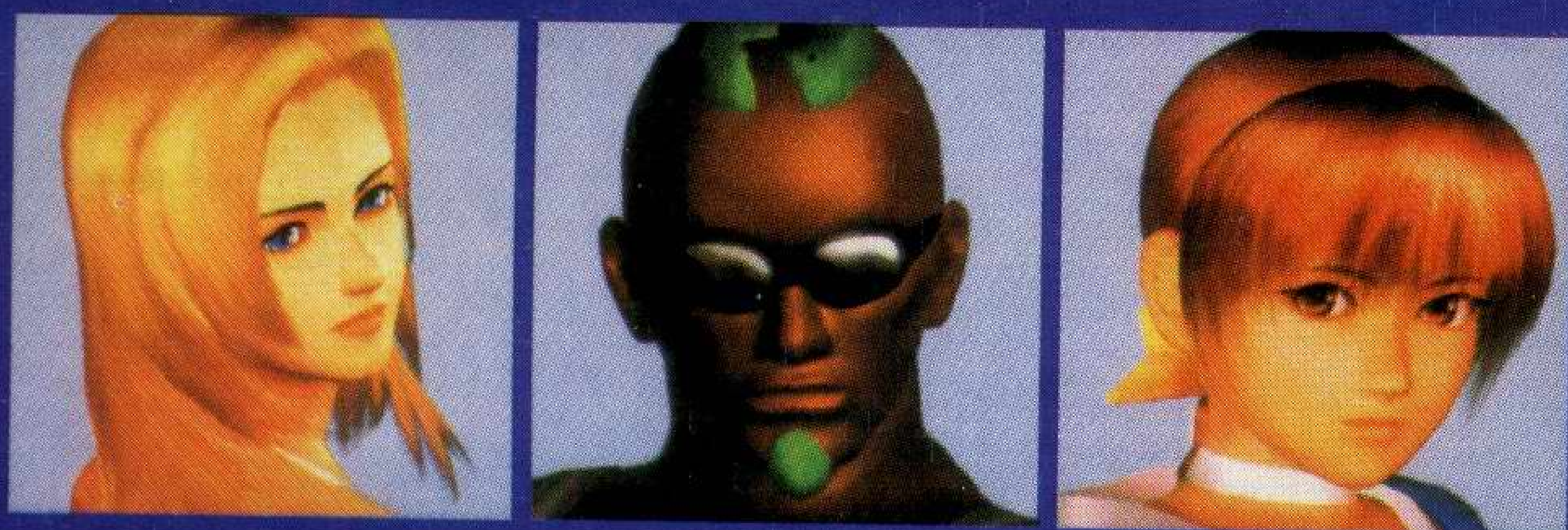
板桓:我这样说，好像是有点强迫客人们喜欢似的，不过我真的很喜欢它。(笑)这次它是靠心意六合拳这个绝招来移动制服对手。

——: 您现在说出移动的话来，是不是说每一个角色都有移动的绝招呢?

板桓:当然不是。当然不会只有移动制服对手这一种招数。有以移动制服对手和从 0 开始的移动两种方法。它们的比例我就不能说了，不过我可以告诉大家，还有用翻跟头之类的动作去移动制服对方的绝招。

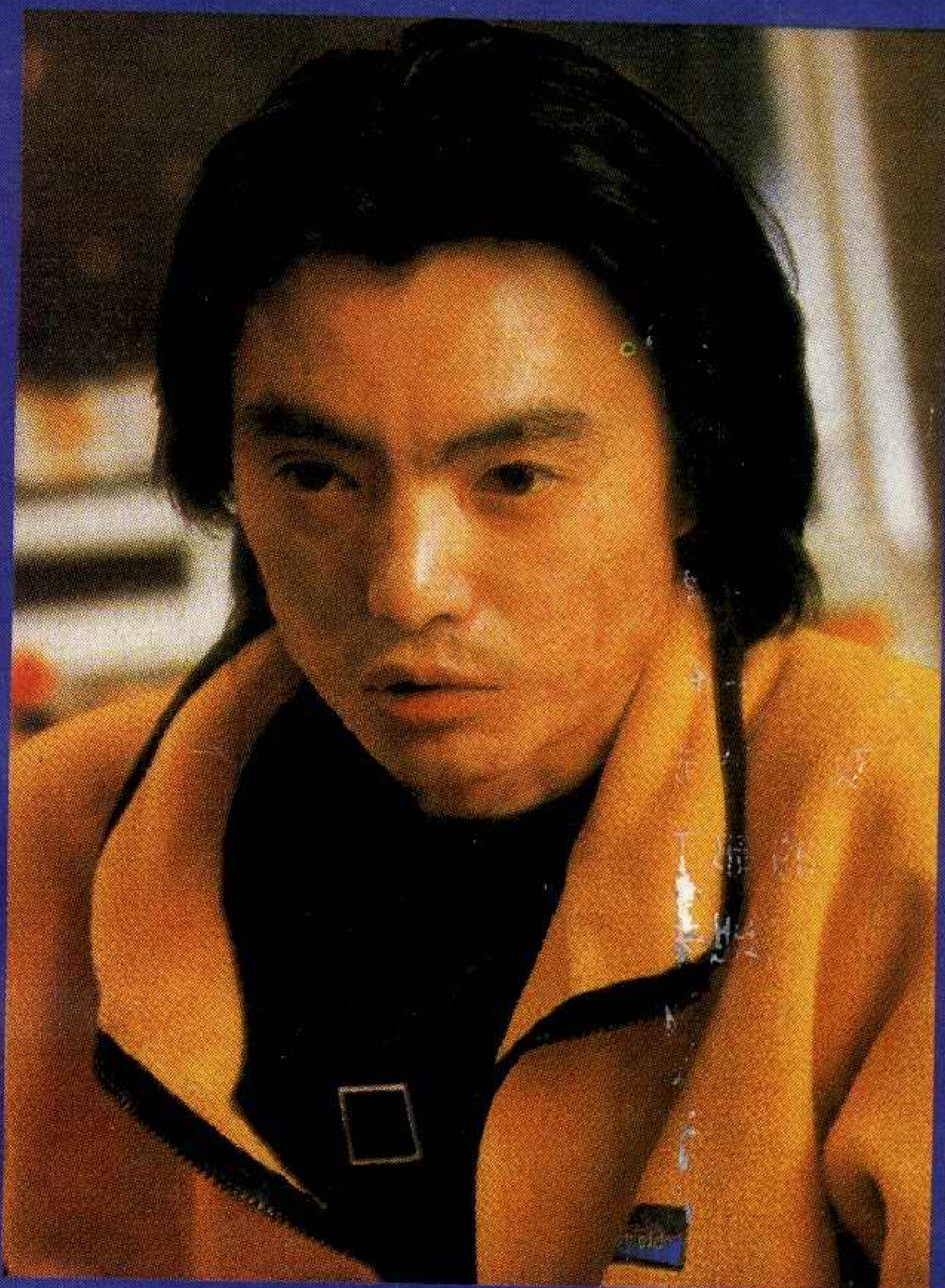


——: 真的吗 (笑) 我们言归正传，从用户那里收集到的意见，还应该有其它的吧，我想，现在在制作新版本时应该采纳了很多从街机和 PS 那里收集的竞见，能具体谈一下吗?



板桓:那些都是最诚意的意见，特别是在家庭用的方面，我们都会做出相应的回答的，当然，正确的意见和错误的意见都会有。不管是什么样的意见都说明用户们是在支持我们的工作，即便有的时候有一些难以入耳的意见，我们也不会生气，因为这些是对我们的考验，也是更好地促进我们工作的动力。不过说心里话，我还是觉得如果这些紧张压力能被转移就更好了。所以我希望在下面的过程里，自己的想法可以更顺利的进行下去。有时候在实行时，我会觉得这像是反回去在做游戏。做它的时候常会想，这真是一个好主意呀，因此，在 DOA2 的布告牌上这样写着这个主意太好了。在完成它的时候，我简直不感相信，这真的就是我想开发的东西!(笑)这样说实在是因为太高兴了。它是四个人玩的 SUPER REAL TUG，嗯，没错。本来我们是打算将最初的 DOA2 业务周版做成 TUG BATTIE MODE，可没想到，我们下手晚了，太可惜了，如果能早点提出来，就可以先做出来了。(笑)我们之所以决定制作出 4 个人玩的东西来，是采纳了顾客们的意见，它绝对是为 4 个人玩的 TUG BATTIE MODE。它很有趣，可以做为 PATRY 游戏中的一种。





如果两个人同心协力的话比较好，不过很难合作到一起去(笑)

——:噢，那不就是扯后腿了吗。

板桓:一般都是好与不好两方面。关系好的情况就不说了，一定会觉得很有意思，游戏核心的角色经过这样的配对，更可在 FANS 中提高人气。

——:那么，说一下 DOA2 本身吧，在从前作到现作的变动中，系统方面有了大幅的变化。如果我有围绕着移动产生的想法。啊，这些都是一些个人想法。我觉得在前作中，如果只按 HOID 控钮，只能给对方一般性的打击，而在今作中，却可以产生使对手进退维谷的效果，不知这么说对不对。

板桓:差不多吧。

——:噢，这次的片段电影，是不是尽可能的没有试行错误。

板桓:这是 DOA FANS 发现的，大家好像一直都在谈论这个问题，其实谈话的重点就是在街机上一期例会的人们进行精彩格斗的片段电影和在家庭用的机子上专为娱乐设计的电影的内容不一样。就这个问题，要是从开头说的话，家庭用的即便 1P 和 2P 的操作系不同，自然也没有问题。而街机要花一百日元去决出胜负。因此，所谓的决斗，战胜对手并不是我们所想的对战游戏的样子。战斗时，弱者战胜强者，想尽办法取得胜利，这才是我们希望的。在制作街机的时候，我们所考虑到的，不仅是系统，还有视觉效果，音响效果，以及它们之间的相互协调。还





有人物动作的反应速度。因此，不论是看的还是听的效果都很好。而且，在决出胜负后，还有一段胜利者的告白，这个系统是在相互对等的条件下。弱点更少的人为胜利者，我们就是这样设计的，捉拿技是一个系统，掌握捉拿技就是掌握了最棒的一种技，如果用捉拿技战胜对手的话，不光从头脑中和视觉上感觉到战胜了对手，而且在损伤和图表上都可以反映出来。我们完全是为了赢得周围玩家的重视，才决定这么做的。这次，轮到家庭用的时候，我们的设计思路完全改变了。设计思想中仍有关于DOA2的，我们考虑如果涉及到操纵系统的变化问题，该如何处理DOA2，或者，如何处理控制杆。其它的，只用1个键就可以使出饭纲落，这是很不错的，是不再需要两个键才能够使出的。



——：是饭纲键吗？

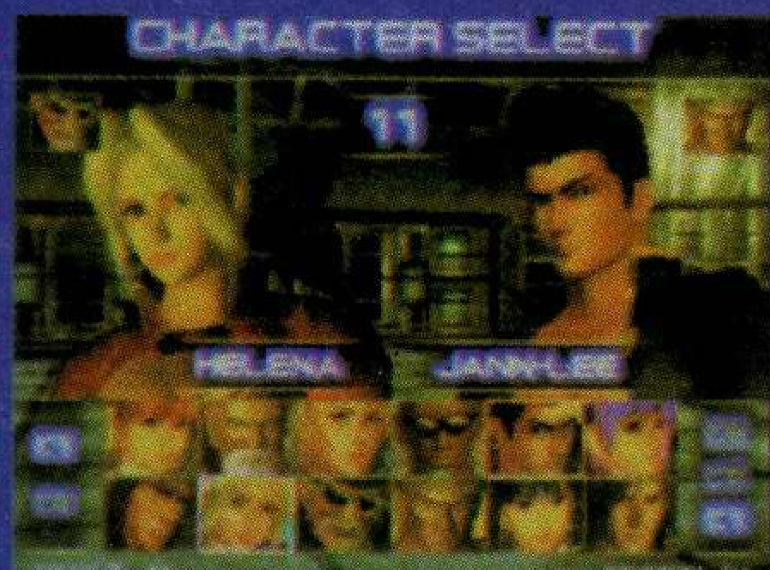
板桓：是两人共同使用，能够单方面的单独使用也是可以的，不过，这在街机上是绝对禁止的。如果用初学者MODE玩，对我来说很没意思，即使是赢了，也不会觉得太有成就感。

——：您的后一部作品有了很大的改变，格斗的场地变宽了。

板桓：是的，我觉得这样很好。

——：心情舒畅。

板桓：如果不增宽场地，就不会迸发出情感，反而会出现情绪这种心情。因为大家要求模拟性有机地表现，所以最初打算制作单纯的FIAT STAGE（平台），有起伏的台子是绝对不行的，开发的时候可真是煞费了一番苦心。因此，任何一点程序设计，都是大家辛勤劳动的成果，有时候，我一说就这样做吧，同事们就都傻乎乎地把有关的全部改变了，那种角色被从高处落下，就是全部使用被动的。因此，在结构上有很大的变化，就是全部改动过的。这次我们也增添了许多新的装置。我想最开始STAGE名称之谜已经被解开了，在这里就不说了，其它的让人感到头痛的是关于摄影机操作问题。我和专管摄影机的人聊过后发现，又要辛苦了。（笑）我现在面考虑实时性的问题，用户们想通过人机对话和摄影机操作进行BATTING，在游戏中放映FULL SEAL TIME电影的时候，摄影机的数值是被事先定义好的，一但某个数值发生变化，整个图像就会变成其它的样子。因此，我自己也想去摆弄一下摄影机。（笑）不过，这好像不太可能。大家的意见都已经写在明信版上拿给我看了。（笑）



——：能不能给我们讲讲最近在您和您的团体中发生的一些小播曲？



板桓：我个人吗，也买了一台家庭用的游戏机。在DOA2推出的这3个月里，一到周末，我就会去看人们对街机的反应程度。我很想知道新修改的ROM它的效果怎么样。打算亲自也去试着玩了玩，感受一下。因此，我就去了秋叶原的SEGA和客人们混在一起去打游戏。这次，我也买了这么一台家用游戏机，我非常喜欢用家庭用游戏机“啪、啪、啪”地打游戏，最近又有了疯狂TAXI和CARD CAPTAIN樱花的KUROU CARD MAGIC。

——：在街机上对战，其它的人玩得怎么样？制作者自己联合过吗？

板桓：还是他们玩的比我好，感觉特别顺利。这就像格斗系列一样，先是VR战士系列，然后派出铁拳，DOA就是由那些系统派生、筛选出的。除此之外还有许多，像KONAMI的FIGHTIY系列等，也是如此。DREAM FACTORY也一直在挑战新系统，就拿石井先生做的3D移动方式来说，也还存在若干难点。因此最后决定采ソアルキャリバ。各种各样系统的改良进化，才形成今日格斗游戏的局面。这样也使格斗游戏分为了几种流派，我个人觉得这样不好。我们应该开始舍弃那种“格斗游戏是否有趣关键看系统配置”的想法。若抱着这种想法，迟早会走进死胡同的。与系统理论相比，我更重视的是无与伦比的画面，闻所未闻的音效及压倒性的IMTERACTIRTE。系统只是这些东西的载体而己，并非主角。因此，我试着依照这种想法做系统，一半已成功，另一半被否了。看来这种设计思想还有待洗练，这样PS2的DUAL SHOCK2的原创操作系统就成为现在的系统了。



——：也就是说PS2是集所有发想于一身的吧，真让人期待。最后您还有什么话想对玩家说吗？



板桓：这个嘛，玩家所想得到的，还是单纯的娱乐乐趣。因此，他们喜欢感受“感观游戏”若真想体验实实在在的感观享受的话，那就试试这款游戏吧。

——今天，真是太谢谢您了。

1996	1997	1998	1998	1999	2000
街机	SATURN	PLAYSTATIPM	街机	街机	DC和PS2
死或生	死或生	死或生	死或生++	死或生2	死或生2

游戏 经典场面欣赏 决战



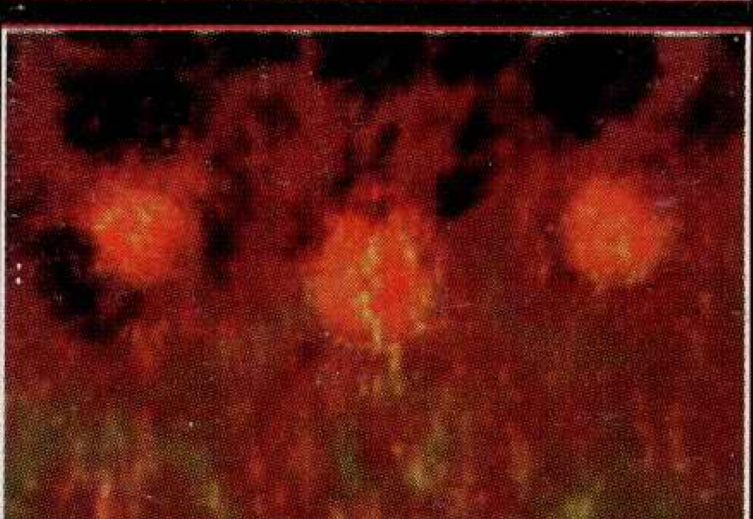










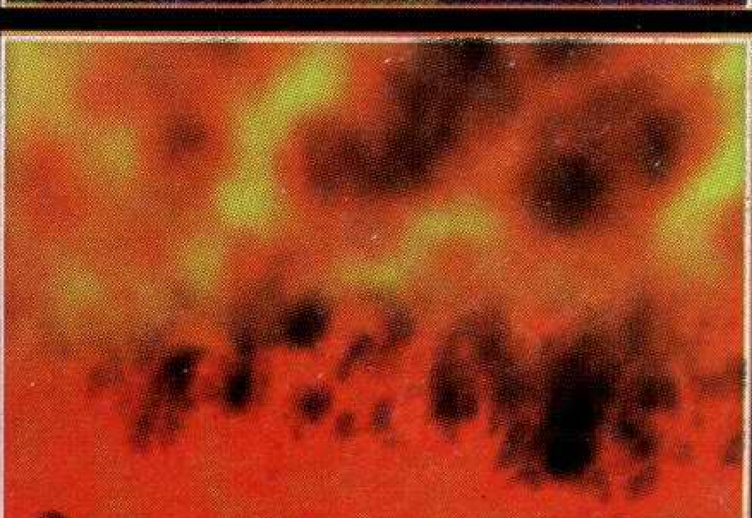















鸣谢:北京网易公司

ISSN 1005 250X



05



■统一刊号: ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:7.90元